

SKRIPSI

**PENGARUH *EDU-GAMES PROGRAMME* TERHADAP
PENINGKATAN *EMOTIONAL INTELLIGENCE* ANAK USIA
4-5 TAHUN DI TK DHARMA WANITA SUMBER TIRU
KIDUL KECAMATAN GURAH KABUPATEN KEDIRI**

PENELITIAN *QUASY-EKSPERIMENT*

**Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)
Pada Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga**



Oleh :

OKTA EFINA

NIM. 010610356 B

**PROGRAM STUDI SI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2011

LEMBAR PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun

Surabaya, 30 Agustus 2010

Yang Menyatakan

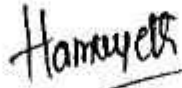
Okta Efina

010610356 B

LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI
TANGGAL 30 AGUSTUS 2010

Oleh

Pembimbing I



Harmayetty, S.Kp., M.Kes

NIP. 197004102000122001

Pembimbing II



Heny Ferdiana, S.Kep.,Ns

NIK. 139080824

Mengetahui,

a.n. Dekan Fakultas Keperawatan

Universitas Airlangga

Wakil Dekan I



Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes.

NIP. 197806062001122001

LEMBAR PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Telah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Sidang Skripsi

Pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan

Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga

Pada Tanggal 01 September 2010

Menetapkan:

PANITIA PENGUJI

Ketua : Yuni Sufyanti Arief S.Kp., M.Kes

(.....)

Anggota: 1. Harmayetty, S.Kp.,M.Kes

(.....)

2. Heny Ferdiana, S.Kep.,Ns

(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keperawatan

Universitas Airlangga

Wakil Dekan I

Yuni Sufyanti Arief S.Kp., M.Kes

NIP. 197806062001122001

MOTTO

**"HIDUP BUKAN UNTUK MENYERAH MELAINKAN
UNTUK BERUSAHA"**

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGARUH *EDU-GAMES PROGRAMME* TERHADAP PENINGKATAN *EMOTIONAL INTELLIGENCE* ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DHARMA WANITA SUMBER-TIRU KIDUL KECAMATAN GURAH KABUPATEN KEDIRI”**.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak yang telah banyak membantu. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Nursalam, M.Nurs (Hons) selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada saya untuk menyelesaikan studi.
2. Ibu Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes selaku Wakil Dekan I Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada saya untuk menyelesaikan studi.
3. Ibu Harmayetty, S.Kp.,M.Kes selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran sampai terselesaikannya skripsi ini.

4. Ibu Heny Ferdiana, S.Kep.,Ns sebagai pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran sampai terselesaikannya skripsi ini.
5. Ibu Sri Suwanti selaku Kepala TK Dharma Wanita yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri
6. Ibu Santi dan Yanti selaku pengajar di TK Dharma Wanita yang telah membantu mengarahkan siswa
7. Seluruh orangtua dan responden anak di TK Dharma Wanita yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
8. Ayah, ibu, kakak, adik, serta keluarga besarku yang telah memberikan dukungan, perhatian, serta semangatnya selama penulis menyelesaikan studi ini.
9. Kakak-kakakku dr. Abdul Ghofur serta Ipda Rulian Syaury atas segala motivasinya selama ini
10. Sahabat Terbaik Letda Bayu Anugerah Rahardjo Putra, Shilkhy khaniifaa, Hilda Dinati S.IP, Minarti, Eka Setyawati, keluarga bawang, keluarga kos Ema, MAP, dan Zona 4 yang telah memberi banyak kenangan indah selama ini
11. Seluruh staf pendidikan, perpustakaan, dan tata usaha Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini

12. Teman-teman PSIK A6 serta semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis selama penyusunan skripsi.

Semoga Allah SWT membalas budi baik semua pihak yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan bantuannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi yang mungkin masih jauh dari kesempurnaan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan untuk perkembangan ilmu keperawatan.

Surabaya, 26 Agustus 2010

Penulis

Okta Efina

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pernyataan.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar penetapan penguji.....	iv
Motto.....	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
Abstrak.....	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	4
1.3 Tujuan.....	5
1.3.1 Tujuan umum.....	5
1.3.2 Tujuan khusus.....	5
1.4 Manfaat.....	5
1.4.1 Manfaat teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat praktis.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep <i>Emotional Intelligence</i> (Kecerdasan Emosi).....	7
2.1.1 Definisi Emosi.....	7
2.1.2 Pusat Pengatur Emosi.....	8
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi.....	9
2.1.4 Ciri-Ciri Emosi.....	10
2.1.5 Definisi <i>Emotional Intelligence</i> (Kecerdasan Emosi).....	11
2.1.6 Elemen Kecerdasan Emosi.....	14
2.1.7 Permainan pada anak prasekolah.....	17
2.1.8 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Emosi....	21
2.1.9 Jenis dan Ekspresi Emosi Anak.....	23
2.1.10 Strategi Meningkatkan Kecerdasan Emosional.....	27
2.2 Konsep Tumbuh Kembang Anak Usia 4-5 Tahun.....	28
2.2.1 Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan.....	28
2.2.2 Teori-teori Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun.....	29
2.2.3 Faktor Pendukung Perkembangan Anak.....	31
2.2.4 Tugas Perkembangan Pada Masa Usia Pra Sekolah.....	31
2.3 <i>Edu-Games Programme</i>	33
2.3.1 Konsep <i>Edu-Games Programme</i>	33
2.3.2 Manfaat <i>Edu-Games Programme</i>	34
2.3.3 Keunggulan <i>Edu-Games Programme</i>	35
2.3.4 Macam-macam <i>Edu-Games Programme</i>	35
2.3.5 Laporan Perkembangan <i>Edu-Games Programme</i>	46

BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	
3.1 Kerangka konseptual.....	47
3.2 Hipotesis penelitian	48
BAB 4 METODE PENELITIAN	
4.1 Desain Penelitian	49
4.2 Desain Sampling.....	51
4.3.1 Populasi	51
4.3.2 Sampel	51
4.3.3 Sampling.....	52
4.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	53
4.4.1 Variabel Independen	53
4.4.2 Variabel Dependen.....	53
4.4.3 Definisi Operasional.....	53
4.4 Instrumen Penelitian	55
4.5 Lokasi dan waktu penelitian.....	57
4.6 Prosedur Pengumpulan Data	57
4.7 Kerangka Kerja.....	60
4.8 Analisis data	61
4.9 Etik Penelitian	61
4.10 Keterbatasan	62
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Penelitian	63
5.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	63
5.1.2 Data Umum.....	64
5.1.3 Data Khusus.....	69
5.2 Pembahasan.....	71
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan.....	75
6.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel Definisi Operasional Variabel yang Diteliti.....	54
Tabel 4.2	Aspek Kecerdasan Emosi Berdasarkan Item Pada Skala Kecerdasan Emosi Menurut Malahayati.....	56
Tabel 4.3	Kategori Kelas Tingkat Kecerdasan Emosi.....	57
Tabel 5.1	Nilai pre test dan post test <i>emotional intelligence</i> pada anak usia 4-5 tahun kelompok perlakuan.....	69
Tabel 5.2	Nilai pre test dan post test <i>emotional intelligence</i> pada anak usia 4-5 tahun kelompok kontrol.....	70
Tabel 5.3	Nilai post test kelompok perlakuan dan post test kelompok kontrol terhadap <i>emotional intelligence</i>	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Anatomi Otak Manusia	8
Gambar 2.2	CD <i>Edu-Games</i>	39
Gambar 2.3	Contoh Permainan Teka-Teki Gambar.....	40
Gambar 2.4	Contoh Permainan Susun Barang.....	40
Gambar 2.5	Contoh Permainan Tangkap Ikan	41
Gambar 2.6	Contoh Permainan Susun Gambar	41
Gambar 2.7	Contoh Permainan Game Kata.....	42
Gambar 2.8	Contoh Permainan Hitung Kurma.....	42
Gambar 2.9	Contoh Permainan Lompat Es	43
Gambar 2.10	Contoh Permainan Jembatan Tetris.....	43
Gambar 2.11	Contoh Permainan Cerita.....	44
Gambar 2.12	Contoh Permainan Tembak Angka	44
Gambar 2.13	Contoh Permainan Mengisi Huruf	45
Gambar 2.14	Contoh Permainan Petak Umpet	45
Gambar 3.1	Kerangka Konseptual	47
Gambar 5.1	Responden berdasarkan jenis kelamin pada kelompok perlakuan dan kontrol di TK Dharma Wanita pada 29 Juli sampai 13 Agustus 2010.....	64
Gambar 5.2	Responden berdasarkan umur pada kelompok perlakuan dan kontrol di TK Dharma Wanita pada 29 Juli sampai 13 Agustus 2010.....	65
Gambar 5.3	Responden berdasarkan penghasilan orang tua/bulan pada kelompok perlakuan dan kontrol di TK Dharma Wanita pada 29 Juli sampai 13 Agustus 2010.....	66

Gambar 5.4 Responden berdasarkan pendidikan orang tua pada kelompok perlakuan dan kontrol di TK Dharma Wanita pada 29 Juli sampai 13 Agustus 201072

Gambar 5.5 Distribusi responden urutan dalam keluarga pada kelompok perlakuan dan kontrol di TK Dharma Wanita pada 29 Juli sampai 13 Agustus 2010.....73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Pengumpulan Data Awal.....	80
Lampiran 2	Surat Ijin Pelaksanaan Penelitian.....	81
Lampiran 3	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	82
Lampiran 4	Lembar Permohonan Menjadi responden	83
Lampiran 5	Lembar Persetujuan Menjadi responden.....	84
Lampiran 6	Lembar Kuesioner	85
Lampiran 7	Prosedur Penilaian	93
Lampiran 8	Satuan Acara Kegiatan <i>Edu-Games Programme</i>	95
Lampiran 9	Tabulasi Data Demografi.....	98
Lampiran 13	Hasil Uji Statistik.....	105

BAB I

PENDAHULUAN



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Emotional intelligence menggambarkan kemampuan seorang individu untuk mampu mengelola emosinya. Sebuah survey di Amerika terhadap orang tua dan guru-guru memperlihatkan adanya kecenderungan yang sama di seluruh dunia, yaitu generasi sekarang lebih banyak mengalami kesulitan emosional yang meliputi lebih kesepian, pemurung, kurang menghargai sopan santun, lebih gugup, mudah cemas, lebih impulsif, serta lebih agresif (Goleman, 2004). Data dari Kebijakan Nasional Kesehatan Jiwa 2001-2005 menunjukkan bahwa rasio gangguan kesehatan mental-emosional dalam kelompok 4-15 tahun adalah 104 per 1000 anak. The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry menyebutkan bahwa angka kejadian yang berhubungan dengan masalah emosi seperti depresi pada anak-anak dan remaja meningkat menjadi 3,4 juta, atau 5 % dari semua jumlah anak-anak dan remaja di Amerika Serikat pada tahun 2006, diikuti oleh peningkatan ansietas pada anak-anak. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi peneliti pada April 2010 di TK Dharma Wanita Sumber Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri dari 22 siswa yang berusia 4-5 tahun didapatkan 19 anak mengalami gangguan emosional, seperti mudah berteriak bila tidak sesuai keinginan, lebih sulit diatur, tiba-tiba menjadi pemurung, sering cemas dan seringkali marah bila tidak sesuai dengan kehendak hati. Selama ini untuk menangani masalah *emotional intelligence* ini pihak TK telah melakukan

upaya meliputi permainan lego, claydho, serta permainan sosial di luar kelas, namun belum menunjukkan peningkatan *emotional intelligence*. Penelitian-penelitian sebelumnya tentang *emotional intelligence* lebih banyak ditujukan pada anak-anak di atas usia sepuluh tahun, sedangkan untuk anak usia prasekolah jarang ditemukan adanya suatu penelitian guna mengukur tingkat *emotional intelligence*-nya. Melihat masih kurangnya penelitian *emotional intelligence* pada usia prasekolah, maka peneliti ingin meneliti *emotional intelligence* menggunakan *Edu-Games Programme*. *Edu-Games Programme* diharapkan dapat menjadi alternatif dari metode-metode peningkatan *emotional intelligence* yang sudah ada pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita.

Pada anak usia 4-5 tahun diyakini sebagai periode perkembangan yang penting bagi individu. Anak usia 4-5 tahun memiliki pola pikir yang egosentris. Anak belum mampu mengambil perspektif orang lain. Cara berpikir mereka masih memusat, belum multidimensional. Mereka juga masih berpikir searah, tidak dapat dibalik (Monks, dkk,1998). Emosi pada anak 3-5 tahun mempunyai bentuk emosi yaitu amarah, takut, cemburu, rasa ingin tahu, iri hati, senang/gembira, sedih, kasih sayang (Nakita, 2008). Emosi anak-anak terlihat sekali pada anak usia 2,5 sampai 3,5 tahun dan 5,5 sampai 6,5 tahun. Menurut Hansen (2007) anak usia 3-5 tahun yang memiliki *emotional intelligence* rendah tidak mampu beradaptasi di sekolah, tidak mampu berkomunikasi dengan baik, serta tidak mau pergi ke sekolah. Berdasarkan laporan pusat-pusat pelayanan kesehatan jiwa anak dan remaja yang ada di Indonesia tentang emosional perilaku, yang menonjol adalah gangguan

pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH), gangguan cemas perpisahan, gangguan mood, gangguan perkembangan pervasif, gangguan perilaku disruptif. Menurut Goleman (2004), anak-anak yang mempunyai masalah dalam kecerdasan emosinya, akan mengalami kesulitan belajar, bergaul dan tidak dapat mengontrol emosinya. Anak-anak yang bermasalah ini sudah dapat dilihat sejak usia pra-sekolah, dan kalau tidak ditangani akan terbawa sampai usia dewasa.

Emotional intelligence manusia ditentukan oleh tiga bagian otak. Ketiga bagian itu yaitu RAS (Reticular Activating System), limbik, dan korteks. RAS berfungsi mengatur pernapasan, menelan, denyut jantung, sistem pelacakan visual. Korteks adalah bagian berpikir otak yang berfungsi mengendalikan emosi melalui pemecahan masalah, bahasa, daya cipta, dan proses kognitif lainnya. Sistem limbik merupakan bagian emosional otak yang meliputi thalamus yang mengirimkan pesan-pesan ke korteks, hippocampus yang berfungsi untuk ingatan dan penafsiran persepsi dan amigdala sebagai pusat pengendali emosi. Pengalaman terutama semasa anak-anak dapat mempengaruhi perkembangan otak selanjutnya (Goleman, 2004). Kecerdasan anak tidak hanya bersumber dari pemenuhan nutrisi yang seimbang, tetapi juga disertai pemberian stimulasi pada anak. Rangsangan atau stimulasi sangat menentukan perkembangan kualitas sel-sel otak manusia bahkan sejak dalam kandungan. Rangsangan yang diterima bayi dan balita bervariasi, makin kompleks pula struktur sinaps atau hubungan antarsel otak. Semakin sering dan kuat rangsangan diterima akan menyebabkan semakin bertambah kuat dan kompleks hubungan antar sel otak sehingga semakin tinggi dan bervariasi pula

kecerdasan anak (Anonamemous, 2008). Apabila gangguan *emotional intelligence* ini tidak segera ditangani akan berdampak pada perkembangan emosi anak, sosialisasi anak, berdampak pada kegiatan belajar di sekolah yang akan mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya.

Upaya meningkatkan *emotional intelligence* dapat dilakukan dengan memberikan stimulasi bermain, salah satunya dengan menggunakan *Edu-Games Programme* melalui media komputer yang dapat merangsang perkembangan otak emosi (Shapiro, 2003). *Emotional intelligence* pada anak usia 4-5 tahun yang rendah dapat ditingkatkan dengan *Edu-Games Programme* yang merupakan *software* permainan pendidikan untuk anak-anak merupakan terobosan baru pengembangan *software* pendidikan dalam bidang teknologi informasi dan multimedia. *Edu-Games Programme* disajikan dalam animasi serta desain grafis yang sangat atraktif sehingga proses belajar menjadi sangat menarik bagi anak. *Edu-Games Programme* juga diharapkan dapat menjadi alternatif dari metode-metode peningkatan *emotional intelligence* yang sudah ada. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh *Edu-Games Programme* terhadap peningkatan *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Sumber Tiru Kidul.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh *Edu-Games Programme* terhadap peningkatan *emotional intelligence* siswa usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menjelaskan pengaruh penerapan *Edu-Games Programme* terhadap peningkatan *emotional intelligence* siswa usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah diterapkan *edu-games programme* pada kelompok perlakuan di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.
2. Mengidentifikasi *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun pada kelompok kontrol di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.
3. Menganalisis pengaruh penerapan *edu-games programme* terhadap *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan informasi terhadap pengaruh penerapan *Edu-Games Programme* terhadap peningkatan *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun sehingga dapat digunakan sebagai kerangka dalam pengembangan ilmu keperawatan anak yang

berhubungan dengan peningkatan *emotional intelligence* pada anak usia prasekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat membuktikan pengaruh *Edu-Games Programme* terhadap peningkatan *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita

2. Bagi Orang Tua

Memberikan masukan bagi orang tua dalam meningkatkan *emotional intelligence* anak salah satunya melalui penggunaan *Edu-Games Programme*, sehingga dapat bekerjasama dan berperan dalam mewujudkan kondisi yang mendukung dalam perkembangan kecerdasan anak

3. Bagi Perawat

Dapat menambah wawasan bagi perawat tentang pentingnya *Edu-Games Programme* yang dapat meningkatkan *emotional intelligence* anak, sehingga dapat digunakan dalam menghadapi masalah klien dengan gangguan *emotional intelligence*

4. Bagi Institusi TK

Memberikan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan *Edu-Games Programme* sehingga dapat mendukung perkembangan kecerdasan anak

BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA



BAB 2

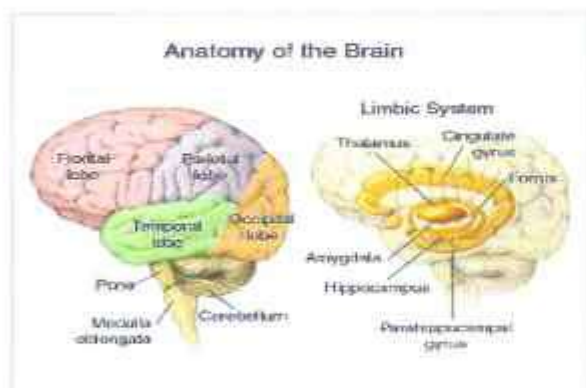
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep *Emotional Intelligence* (Kecerdasan Emosi)

2.1.1 Definisi Emosi

Kata emosi berasal dari bahasa latin, yaitu *emovere*, yang berarti bergerak menjauh. Arti kata ini menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi (Wahyuningsih, 2004). Emosi merupakan setiap keadaan pada diri seseorang yang disertai warna afektif baik pada tingkat lemah maupun pada tingkat yang luas. Warna afektif disini dapat diartikan sebagai perasaan tertentu yang dialami pada saat menghadapi (menghayati) suatu situasi tertentu, contohnya gembira, bahagia, putus asa, terkejut, benci, tidak senang dan sebagainya (Yusuf Syamsu, 2006 dalam Sudrajat, 2008). Emosi didefinisikan sebagai suatu keadaan gejala penyesuaian diri yang berasal dari dalam dan melibatkan hampir keseluruhan diri dari individu (Goleman, 2004). Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak, emosi sangat berhubungan erat dengan tubuh (Salovey dan Mayer, 1989). Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu. Sebagai contoh emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga secara fisiologi terlihat tertawa, emosi sedih mendorong seseorang berperilaku menangis. Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran. Jadi, emosi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, karena emosi dapat merupakan motivator perilaku dalam arti meningkatkan, tetapi juga dapat mengganggu perilaku intensional manusia (Wahyuningsih, 2004).

2.2.2 Pusat Pengatur Emosi



Gambar 2.1 Anatomi Otak Manusia

Otak manusia terdiri atas 3 bagian. Bagian pertama (RAS atau Reticular Activating System) terletak di bagian belakang kepala, di atas sumsum tulang belakang. Fungsinya mengatur pemapasan, menelan, denyut jantung, sistem pelacakan visual. Disebut juga otak reptil karena ditemukan juga pada reptil. Fungsinya yang di luar kesadaran dianggap primitif karena terdapat bahkan pada hewan yang hidup beberapa ratus juta tahun yang lalu. Meskipun primitif, fungsi itu penting sekali untuk bertahan hidup. Bagian kedua (otak limbik) yang merupakan bagian emosional otak. System ini meliputi thalamus yang mengirimkan pesan-pesan ke korteks, hippocampus yang berperan dalam ingatan dan penafsiran persepsi dan amigdala sebagai pusat pengendali emosi.

Bagian ketiga (Neokorteks) adalah bagian otak yang paling besar, yang menjadi tempat berpikir, logika dan penalaran. Korteks adalah bagian berpikir otak, dan berfungsi mengendalikan emosi melalui pemecahan masalah, bahasa, daya cipta, dan proses kognitif lainnya. Meskipun demikian, untuk dapat memecahkan masalah dengan baik tidak hanya peran neokorteks yang diperlukan, melainkan kerjasama di

antara ketiga bagian otak tadi. Dengan ketiga bagian otak tadi manusia mampu memadukan naluri, emosi, dan pikiran sehingga meningkatkan kecerdasan emosinya (Saphiro, 2003).

Amigdala yang merupakan gudang ingatan emosi terletak pada batang rongga otak manusia. LeDoux menemukan bahwa informasi dari luar yang masuk ke otak dan menuju thalamus akan diteruskan ke dua arah, ada yang ke kulit otak dan ada yang ke amigdala (Pasiak, 2002). Sinyal ke amigdala bereaksi sangat cepat sehingga mendahului reaksi yang dilakukan kulit otak hasilnya reaksi emosional yang berlangsung sekian detik sebelum analisis rasional kulit otak datang. Kerja sistem limbik lebih cepat 80.000 kali dari kerja kulit otak yang sadar. Jika pikiran sadar hanya mampu memproses 126 bit informasi perdetik dan 40 bit informasi lisan, maka perasaan dapat menerima sampai 10.000.000 bit informasi perdetik (Pasiak, 2002).

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi

Sejumlah studi tentang emosi anak telah menyingkapkan bahwa perkembangan emosi mereka bergantung sekaligus pada faktor maturational (pematangan) dan faktor belajar, dan tidak semata-mata bergantung pada salah satunya (Hurlock, 1998).

1. Faktor maturational (pematangan)

Perkembangan intelektual menghasilkan kemampuan untuk memahami makna yang sebelumnya tidak dimengerti, memperhatikan rangsangan dalam waktu yang lebih lama, dan memutuskan ketegangan emosi pada satu obyek. Demikian juga kemampuan mengingat dan menduga mempengaruhi reaksi

emosional. Dengan demikian anak-anak menjadi lebih reaktif terhadap rangsangan yang tadinya tidak mempengaruhi mereka pada usia yang lebih muda.

2. Faktor belajar

Metode belajar yang menunjang perkembangan emosi anak meliputi: belajar secara coba dan ralat, belajar secara berulang-ulang seperti menggunakan media komputer, belajar dengan meniru, belajar dengan menyamakan diri, belajar melalui pengkondisian, dan pelatihan. Terlepas dari metode yang digunakan, dari segi perkembangan anak harus sudah siap belajar sebelum tiba saatnya masa belajar. Pengalaman belajar mereka akan menentukan reaksi potensial mana yang akan mereka gunakan untuk menyatakan amarahnya.

2.1.4 Ciri-ciri Emosi

Menurut Syamsu Yusuf (2003) dalam Sudrajat (2008) ciri-ciri emosi, yaitu: (1) lebih bersifat subyektif daripada peristiwa psikologis lainnya seperti pengamatan dan berfikir, (2) bersifat fluktuatif atau tidak tetap, dan (3) banyak bersangkutan dengan peristiwa pengenalan panca indera dan subyektif. Lebih jauh, Nana Syaodih Sukmadinata (2005) dalam Sudrajat (2008) mengemukakan empat ciri emosi, yaitu:

1. Pengalaman emosional bersifat pribadi dan subyektif

Pengalaman seseorang memegang peranan penting dalam pertumbuhan rasa takut, sayang dan jenis-jenis emosi lainnya. Pengalaman emosional ini kadang-kadang berlangsung tanpa disadari dan tidak dimengerti oleh yang bersangkutan kenapa ia merasa takut pada sesuatu yang sesungguhnya tidak perlu ditakuti. Lebih bersifat subyektif dari peristiwa psikologis lainnya, seperti pengamatan dan berfikir.

2. Adanya perubahan aspek jasmaniah

Pada waktu individu menghayati sesuatu emosi, maka terjadi perubahan pada aspek jasmaniah. Perubahan-perubahan tersebut tidak selalu terjadi serempak, mungkin yang satu mengikuti yang lainnya. Seseorang jika marah maka perubahan yang paling kuat terjadi debar jantungnya, sedang yang lain adalah pada pernapasannya, dan sebagainya.

3. Emosi diekspresikan dalam perilaku

Emosi yang dihayati oleh seseorang diekspresikan dalam perilakunya, terutama dalam ekspresi rona muka dan suara/bahasa. Ekspresi emosi ini juga dipengaruhi oleh pengalaman, belajar dan kematangan.

4. Emosi sebagai motif

Motif merupakan suatu tenaga yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan. Demikian juga dengan emosi, dapat mendorong sesuatu kegiatan, kendati demikian diantara keduanya merupakan konsep yang berbeda. Motif atau dorongan pemunculannya berlangsung secara siklik, bergantung pada adanya perubahan dalam irama psikologis, sedangkan emosi tampaknya lebih bergantung pada situasi merangsang dan arti signifikansi personalnya bagi individu. Menurut J.P. Chaplin (2005) dalam Sudrajat (2008), motif lebih berkenaan pola habitual yang otomatis dari pemuasan, sementara reaksi emosional tidak memiliki pola atau cara-cara kebiasaan reaktif yang siap pakai.

2.1.5 Definisi *Emotional Intelligence* (Kecerdasan Emosi)

Istilah kecerdasan emosi pada mulanya dilontarkan oleh dua ahli psikologi, yakni Peter Salovey dan John Mayer pada tahun 1990. Istilah ini kemudian dipopulerkan oleh Daniel Goleman. Salovey dan Mayer menggunakan

istilah kecerdasan emosi untuk menggambarkan kemampuan mengenali emosi diri sendiri dan orang lain, serta kemampuan untuk mengelola perasaan yang dapat digunakan dalam memotivasi diri sendiri, 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, 2004).

Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi, baik emosi dirinya sendiri maupun emosi orang lain, dengan tindakan konstruktif, yang berupaya bekerja sama sebagai tim yang mengacu pada produktivitas dan bukan pada konflik (Dameria, 2005). Kecerdasan emosional yaitu kemampuan mengenali emosi diri, kemampuan mengelola emosi, kemampuan memotivasi diri, kemampuan mengenali emosi orang lain dan kemampuan membina hubungan (Mulyadi, 2005). Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengendalikan emosinya saat menghadapi situasi yang menyenangkan maupun menyakitkan. Orang yang memiliki kecerdasan emosional tinggi, mampu mengendalikan emosinya dalam

berkomunikasi (Hidayat, 2005). Kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali emosi diri merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul, dan ia mampu mengenali emosinya sendiri apabila ia memiliki kepekaan yang tinggi atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan kemudian mengambil keputusan-keputusan secara mantap. Dalam hal ini, sikap yang diambil dalam menentukan berbagai pilihan seperti memilih sekolah, sahabat, profesi sampai kepada pemilihan pasangan hidup (Yosep, 2005).

Agustian Hills menanamkan Kecerdasan Emosional (KE) sebagai kekuatan berpikir alam bawah sadar yang berfungsi sebagai tali kendali atau pendorong. Ia tidak digerakkan oleh suasana logis. Hills juga menganjurkan kita berlatih mengendalikannya sehingga menjadi terbiasa. Dalam jaringan otak yang besarnya kurang dari 1,5 kg ini, tercatat dan tersimpan berbilion ingatan, kebiasaan, kemampuan, keinginan, harapan dan ketakutan. Dari jaringan ini pula mengalir pikiran bawah sadar manusia. Itulah yang disebut fitrah manusia atau kesucian manusia (Agustian, 2005).

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 anak-anak dan terus berlanjut dalam rentangan perkembangan individu sehingga ia mampu melewati berbagai aspek kehidupan yang sukses.

2.1.6 Elemen Kecerdasan Emosi

Goleman mengutip Salovey (2004) memperluas kemampuan dalam kecerdasan emosi menjadi lima kemampuan utama, yaitu:

1. Mengenali Emosi Diri

Mengenali emosi diri sendiri merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi. Kemampuan ini merupakan dasar dari kecerdasan emosional, para ahli psikologi menyebutkan kesadaran diri sebagai *metamood*, yakni kesadaran seseorang akan emosinya sendiri. Menurut Mayer (Goleman, 2004) kesadaran diri adalah waspada terhadap suasana hati maupun pikiran tentang suasana hati, bila kurang waspada maka individu menjadi mudah larut dalam aliran emosi dan dikuasai oleh emosi. Kesadaran diri memang belum menjamin penguasaan emosi, namun merupakan salah satu prasyarat penting untuk mengendalikan emosi sehingga individu mudah menguasai emosi.

2. Mengelola emosi

Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu. Menjaga agar emosi yang merisaukan tetap terkendali merupakan kunci menuju kesejahteraan emosi. Emosi berlebihan, yang meningkat dengan intensitas terlampau lama akan mengoyak kestabilan kita (Goleman, 2004). Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang ditimbulkannya serta kemampuan untuk bangkit dari perasaan-perasaan yang menekan.

3. Memotivasi diri Sendiri

Prestasi harus dilalui dengan dimilikinya motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai perasaan motivasi yang positif, yaitu antusiasisme, gairah, optimis dan keyakinan diri.

4. Mengenali Emosi Orang Lain/Empati

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati. Menurut Goleman (2004) kemampuan seseorang untuk mengenali orang lain atau peduli, menunjukkan kemampuan empati seseorang. Individu yang memiliki kemampuan empati lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan orang lain sehingga ia lebih mampu menerima sudut pandang orang lain, peka terhadap perasaan orang lain dan lebih mampu untuk mendengarkan orang lain.

Rosenthal dalam penelitiannya menunjukkan bahwa orang-orang yang mampu membaca perasaan dan isyarat non verbal lebih mampu menyesuaikan diri secara emosional, lebih populer, lebih mudah bergaul, dan lebih peka (Goleman, 2004). Nowicki, ahli psikologi menjelaskan bahwa anak-anak yang tidak mampu membaca atau mengungkapkan emosi dengan baik akan terus menerus merasa frustrasi (Goleman, 2004). Seseorang yang mampu membaca emosi orang lain juga memiliki kesadaran diri yang tinggi. Semakin mampu terbuka pada emosinya sendiri, mampu mengenal dan mengakui emosinya sendiri, maka orang tersebut mempunyai kemampuan untuk membaca perasaan orang lain.

5. Membina Hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi (Goleman, 2004). Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan. Individu sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkannya dan sulit juga memahami keinginan serta kemauan orang lain. Orang-orang yang hebat dalam keterampilan membina hubungan ini akan sukses dalam bidang apapun. Orang berhasil dalam pergaulan karena mampu berkomunikasi dengan lancar pada orang lain. Orang-orang ini populer dalam lingkungannya dan menjadi teman yang menyenangkan karena kemampuannya berkomunikasi (Goleman, 2004). Ramah tamah, baik hati, hormat dan disukai orang lain dapat dijadikan petunjuk positif bagaimana siswa mampu membina hubungan dengan orang lain. Sejauhmana kepribadian siswa berkembang dilihat dari banyaknya hubungan interpersonal yang dilakukannya.

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. Diasumsikan 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 (bulletin Al-Falah; Mei 2001).

2.1.7 Kecerdasan Emosi Anak

Carolyn Saarni (dalam Puspitasari, 2007) mengungkapkan bahwa agar anak dapat dikatakan kompeten secara emosi terdapat sejumlah keterampilan yang harus dimiliki oleh anak:

1. Kesadaran akan kondisi emosional yang terjadi pada diri anak
2. Dapat membedakan emosi
3. Mengungkapkan istilah yang terkait dengan emosi yang sesuai baik secara sosial maupun budaya

Perkembangan kecerdasan emosi anak yang harus mendapatkan perhatian 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 keterampilan sosialnya. Pada usia tiga bulan bayi mulai belajar mengenal lingkungan sosialnya, ia mulai berminat pada interaksi social 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 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 objek atau orang tanpa perlu menatapnya lagi. Ia mulai bisa memandangi mainan yang disenanginya lalu memandangi orang tuannya sambil menyampaikan rasa senangnya kepada mainan tersebut. Kemampuan ini merupakan dasar dalam berinteraksi social 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 objek-objek atau orang-orang dalam hidupnya mempunyai semacam ketetapan atau keajekan. Pemahamannya pada keberadaan benda atau objek sudah berkembang, sehingga ia yakin bahwa ibu dan 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 keterampilan 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 dan bertemu teman baru. 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 social yang lebih luas dan memahami pengaruh social 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 separuh 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 berkenandahi 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. *Impulsive*

Anak yang *impulsive* 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 negative 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 dua macam, yaitu marah yang *impulsive* dan marah yang terhambat. Marah yang *impulsive* 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 di atas harus benar-benar mendapatkan perhatian darippada orang tua agar jangan sampai mengalami suatu permasalahan yang berarti pada perkembangan kelimanya, sehingga perkembangan emosi anak tidak terhambat.

2.1.8 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Emosi

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan emosional seseorang menurut Alder, 2001 (dalam Sutomo, 2002) yaitu:

1. Lingkungan anak, dimana seseorang tinggal akan menentukan perkembangan kecerdasan emosionalnya. Orang yang berkembang pada lingkungan yang kurang baik akan cenderung bersikap keras dan mengembangkan emosi negatif.
2. Pendidikan anak, semakin tinggi pendidikan seseorang akan semakin menambah kemampuan orang tersebut untuk mengelola emosi yang dimilikinya
3. Ketidaktahuan orang tua dari anak secara fisik. Ketidaktahuan ini mengakibatkan anak tidak mempunyai figur yang dapat dijadikan sebagai contoh atau panutan bagi pengembangan kecerdasan emosionalnya. Padahal figur atau contoh yang baik sangat dibutuhkan oleh seorang anak, terutama pada masa-masa awalnya, agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengelola emosinya.
4. Kesehatan anak, kondisi kesehatan yang kurang baik dapat menyebabkan seseorang kurang bisa mengembangkan kemampuan-kemampuannya secara optimal. Salah satu kemampuan yang terpengaruh akibat kondisi kesehatan yang kurang baik adalah pengembangan kecerdasan emosionalnya.
5. Perubahan pribadi anak, seseorang selalu mengalami perubahan-perubahan selama hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut ada yang bersifat gradual atau perlahan-lahan dan ada yang cepat atau mendadak. Perubahan pribadi yang cepat atau mendadak bisa menimpa seseorang yang mengalami musibah besar

atau rasa traumatik yang cukup dalam. Perubahan pribadi ini akan mempengaruhi bagaimana seseorang mengelola emosi yang dimilikinya. Jika perubahan pribadi tersebut membuat seseorang semakin mampu mengelola emosinya, maka perkembangan kecerdasan emosinya akan semakin baik. Begitu pula jika terjadi sebaliknya.

2.1.9 Jenis dan Ekspresi Emosi Anak

Berikut ini adalah sejumlah emosi dan bentuk pengekspresiannya yang dapat muncul ketika anak terlibat dalam suatu aktivitas bermain (Puspitasari, 2007):

1. Gembira

Kegembiraan adalah emosi yang menyenangkan, yang juga dikenal dengan keriang, kesenangan, atau kebahagiaan. Ada berbagai macam ekspresi kegembiraan yang berkisar dari diam, tenang, puas diri, sampai meluap-luap dalam kegembiraan yang besar. Ekspresi yang paling umum dari kegembiraan adalah tertawa. Anak mengungkapkan kegembiraannya antara lain dalam bentuk tersenyum. Selain itu anak juga akan mengekspresikan kebahagiaannya dalam bentuk aktivitas otot. Mereka melompat-lompat, berguling-guling di lantai, bersorak dengan riang, bertepuk tangan, memeluk orang, binatang atau objek yang menimbulkan kegembiraan, dan tertawa dengan hingar-bingar. Perasaan gembira umumnya muncul apabila anak terlibat ke dalam suatu aktivitas yang menyenangkan yang digemari oleh anak. Diantaranya adalah dengan bermain, karena dunia anak adalah bermain. Anak hampir sebagian besar menghabiskan waktunya dengan bermain. Anak-anak merasa gembira karena dalam bermain terdapat situasi yang tidak menentu (kejutan) seperti bunyi yang tiba-tiba atau

menemukan hal baru, atau bisa juga menyelesaikan permainan yang menantang. Rasa senang dapat bermain umumnya dapat timbul pula dari aktivitas yang menyertakan anak lain, terutama teman sebaya. Perasaan senang yang sangat kuat terjadi apabila mereka dapat melebihi kemampuan teman sebaya saat bermain.

2. Ingin tahu

Anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap hal-hal baru yang dilihatnya, termasuk dalam aktivitas bermain. Reaksi anak terhadap rasa ingin tahunya tersebut diwujudkan dalam perilaku yang mencoba untuk mengeksplorasi lingkungan bermainnya, setelah dirasa aman, kemudian anak akan memberanikan dirinya untuk terlibat ke dalam lingkungan dan menjalin interaksi. Rasa ingin tahu anak diekspresikan ke dalam bentuk pertanyaan.

3. Kasih sayang

Dalam bermain, khususnya pada permainan yang dilakukan oleh anak perempuan, model reaksi emosi seperti memeluk, menepuk dan mencium objek atau benda yang menyenangkan untuk diajak bermain lebih sering untuk dilakukan, dimana hal tersebut merupakan perwujudan dari rasa kasih sayang. Melalui hal tersebut, anak belajar dasar untuk mengasihi dan mencintai orang lain.

4. Sedih

Anak-anak merasa sedih karena kehilangan sesuatu yang dicintainya, bisa benda atau individu yang menjadi figur lekatnya. Secara khas, anak akan mengungkapkan kesedihannya tersebut dengan menangis atau kehilangan minat untuk melakukan aktivitas.

5. Iri hati

Perasaan iri hati atau cemburu diyakini terjadi karena orang lain memiliki sesuatu yang tidak kita miliki atau apa yang mereka miliki lebih banyak atau lebih baik dari apa yang kita miliki. Hal tersebut muncul salah satunya berasal dari keyakinan bahwa individu sebagai pribadi memiliki sesuatu kekurangan. Rasa iri memiliki tingkat dan perbedaan. Anak-anak sering cenderung merasa iri hati pada anak yang dianggap memiliki kemampuan yang lebih, terutama dalam tipe permainan kelompok yang melibatkan kompetensi individu kedalamnya. Perasaan iri hati diekspresikan dalam bermacam-macam cara. Adapun bentuk yang paling umum adalah dengan mengeluh, atau yang paling ekstrim yakni berkelahi ringan.

6. Amarah

Rasa marah adalah ekspresi yang lebih sering diungkapkan pada masa kanak-kanak jika dibandingkan dengan rasa takut. Alasannya karena rangsangan yang menimbulkan rasa marah lebih banyak dan anak-anak mengetahui bahwa kemarahan adalah cara yang efektif untuk memperoleh perhatian atau memenuhi keinginan mereka. Situasi yang menimbulkan kemarahan meliputi berbagai macam batasan antara lain rintangan terhadap gerak atau aktivitas yang sudah mulai berjalan. Kemudian, rintangan terhadap keinginan maupun rencana, serta hambatan terhadap niat yang ingin dilakukan oleh anak. Reaksi kemarahan secara garis besar dibedakan menjadi dua yaitu impulsif dan ditekan. Reaksi impulsif biasanya disebut agresi. Reaksi ini ditunjukkan kepada manusia, binatang, atau objek. Reaksi ini dapat berupa fisik atau kata-kata, dengan intensitas ringan atau kuat. Ledakan kemarahan yang kuat atau *temper tantrum* adalah khas pada anak

kecil. Anak-anak tidak ragu melukai orang lain dengan cara apapun, misalnya dengan memukul, menggigit, meludah, menyepak, meninjau, meyodok atau merengut. Sebagian besar reaksi marah yang impulsif bersifat menghukum ke luar (ditujukan kepada orang lain). Sedangkan pada reaksi marah yang ditekan, selalu dibawah pengendalian. Anak-anak yang memiliki reaksi ini berusaha untuk tidak menyalahkan orang lain atau objek lain. Mereka mungkin menganggap bahwa perlawanan adalah sia-sia, sehingga mereka lebih baik merasa frustrasi atau menyembunyikan kemarahan daripada mengekspresikan dan menanggung resiko hukuman atau penolakan sosial. Mereka mungkin memperlihatkan kemarahan dengan cara bersikap menderita, cemberut, mengasihani diri sendiri atau mengancam untuk melarikan diri.

7. Malu

Rasa malu merupakan keadaan khawatir yang menyangkut kesadaran diri (*self concious distress*). Rasa malu selalu ditimbulkan oleh manusia, bukan kepada objek atau situasi. Reaksi yang umum ditunjukkan anak ketika merasa malu adalah muka memerah, bicara yang gagap, penghindaran diri dari situasi yang memunculkan rasa tersebut, menangis, memalingkan muka, bergelayut pada orang yang sudah akrab untuk berlindung, tingkah yang gugup seperti menarik-narik baju atau telinga yang menolehkan wajah ke arah lain dan kemudian mengangkatnya dengan tersipu-sipu.

8. Takut

Rasa takut merupakan pertanda bahwa individu harus menghindari keadaan yang menimbulkan perasaan tersebut, karena rasa takut berfungsi sebagai *signal* yang menunjukkan bahwa individu tersebut berada dalam keadaan bahaya.

Rangsangan yang umumnya menimbulkan rasa takut pada anak adalah suara yang keras, binatang, ruangan yang gelap, kesepian atau ditinggal seorang diri, objek, orang maupun tempat yang tidak dikenal. Reaksi yang menunjukkan anak ketika takut adalah khas berupa rasa tidak berdaya, misalnya menangis, menyembunyikan muka, sejauh mungkin menjauhi objek, atau orang yang ditakuti, bersembunyi di belakang orang atau kursi.

2.1.10 Strategi Meningkatkan Kecerdasan Emosional

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. Cara orang tua melatih emosi anak (Goleman, 2004) 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 atau meremehkan segala masalah bagi anak
9. Tidak merasa bahwa 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.

2.2 Konsep Tumbuh Kembang Anak Usia 4-5 Tahun

2.2.1 Pengertian pertumbuhan dan perkembangan

Pertumbuhan (*growth*) berkaitan dengan masalah perubahan dalam besar, jumlah, ukuran atau dimensi tingkat sel, organ maupun individu, yang bisa diukur dengan ukuran berat (*gram, pound, kilogram*), ukuran panjang (*cm, meter*), umur tulang dan keseimbangan metabolic (retensi kalsium dan nitrogen tubuh) (Soetjiningsih, 1998). Pertumbuhan lebih ditekankan pada pertumbuhan ukuran fisik seseorang, yaitu menjadi lebih besar, lebih matang bentuknya, seperti penambahan ukuran berat badan, tinggi badan, dan lingkaran kepala. Pertumbuhan pada masa kanak-kanak mengalami perbedaan yang bervariasi sesuai dengan bertambahnya usia anak (Nursalam, 2005).

Perkembangan didefinisikan sebagai bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang lebih teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya (Soetjiningsih, 1995). Aspek perkembangan bersifat kualitatif, yaitu penambahan kematangan fungsi dari masing-masing bagian tubuh (Nursalam, 2005).

Pertumbuhan fisik merupakan hal yang kuantitatif atau dapat diukur, aspek peningkatan ukuran fisik individu sebagai hasil peningkatan jumlah sel.

Sedangkan perkembangan adalah aspek progresif adaptasi teradap lingkungan yang bersifat kualitatif (Perry & Potter, 2005).

2.2.2 Teori-teori perkembangan anak usia 4-5 tahun

1. Perkembangan Kognitif (Piaget)

Perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah menurut Piaget masuk dalam tahap pra operasional, yaitu sebagai berikut:

Tahap ini perkembangan kemampuan anak belum mampu mengoperasionalisasikan apa yang dipikirkan melalui tindakan dalam pikiran anak. Perkembangan anak masih bersifat egosentrik, seperti dalam penelitian Piaget, anak selalu menunjukkan egosentrik seperti anak akan memilih sesuatu atau ukuran yang besar walaupun isi sedikit. Masa ini sifat pikiran bersifat transduktif menganggap semuanya sama, seperti apabila anak terbentur benda mati maka anak akan memukulnya kearah benda tersebut (Hidayat, 2005).

Usia 4-5 tahun berada apada tahap perkembangan Kognitif fase praoperasional yang intuitif. Pada fase ini terjadi peningkatan rentang perhatian, dapat menghitung dengan benar tetapi konsep matematika terhadap angka masih buruk, mengklasifikan objek berdasarkan terminologi yang mereka gunakan, mulai mempertanyakan apa yang dipikirkan orang tua dengan membandingkan dengan teman sebaya dan orang dewasa lain.

2. Perkembangan Psikoseksual anak (Freud)

Pada perkembangan psikoseksual anak pertama kali dikemukakan oleh Sigmund Freud yang merupakan proses dalam perkembangan anak dengan penambahan pematangan fungsi struktur serta kejiwaan yang dapat menimbulkan

dorongan untuk mencari rangsangan dan kesenangan secara umum untuk menjadikan diri anak menjadi orang dewasa. Pada perkembangan psikoseksual anak usia 4-5 tahun berada pada fase oedipal/falik. Anak mulai melakukan rangsangan autoerotic (meraba-raba dan merasakan kenikmatan di beberapa daerah erogennya). Pada anak laki-laki lebih cenderung lebih dekat dengan ibu dan menjauhi ayahnya (Oedipus kompleks) sedangkan pada anak perempuan cenderung lebih dekat dengan ayahnya (Elektra kompleks).

3. Perkembangan Psikososial (Erikson)

Perkembangan Psikososial anak usia 4-5 tahun merupakan tahap inisiatif serta rasa bersalah. Pada tahap ini ada peningkatan kesadaran diri dan kemampuan berfungsi di dunia. Kepercayaan yang diperoleh anak diartikan bahwa ia diperbolehkan memiliki inisiatif dalam belajar mencari pengalaman baru. Apabila dilarang dalam melakukan usahanya anak akan merasa bersalah dan menjadi anak peragu.

4. Perkembangan Psikomoral (Kohberg)

Usia 4-5 tahun berada pada tahap pemikiran pre konvensional yang memiliki ciri-ciri:

1. Orientasi pada hukuman dan kepatuhan

Bila anak melakukan sesuatu yang jelek dan tidak dihukum maka anak akan berpikir tindakan tersebut adalah baik dan benar. Anak cenderung menghindari hukuman dan tunduk pada kekuasaan.

2. Anak berorientasi pada hal yang sebenarnya

Mengarah pada kepuasan akan kebutuhan anak.

5. Perkembangan Spiritual (Fowler)

Usia 4-5 tahun sudah dimulai perkembangan spiritual sebagai dampak belajar dari lingkungan. Anak-anak menggunakan imajinasi untuk hal ghaib misalnya Tuhan.

2.2.3 Faktor Pendukung Perkembangan anak

Faktor – faktor pendukung perkembangan anak, antara lain :

1. Terpenuhi kebutuhan gizi pada anak tersebut
2. Peran aktif orang tua
3. Lingkungan sekitar anak
4. Peran aktif anak
5. Pendidikan orang tua (Soetjiningsih, 1998).

2.2.4 Tugas Perkembangan Pada Masa Usia Pra Sekolah

Havighurst (1961) mengartikan tugas perkembangan adalah merupakan suatu tugas yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya, sementara apabila gagal maka akan menyebabkan ketidak bahagiaan pada diri individu yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas berikutnya.

Tugas perkembangan ini berkaitan dengan sikap, perilaku atau keterampilan yang seyogyanya dimiliki oleh individu sesuai dengan usia atau fase perkembangannya, seperti tugas yang berkaitan dengan perubahan kematangan, persekolahan, pekerjaan, pengalaman beragama dan hal lainnya sebagai prasyarat untuk pemenuhan dan kebahagiaan hidupnya.

Tugas-tugas perkembangan pada usia 0 sampai 6 tahun adalah sebagai berikut :

1. Belajar berjalan
2. Belajar memakan makanan padat
3. Belajar berbicara
4. Belajar buang air kecil dan buang air besar
5. Belajar mengenal perbedaan jenis kelamin
6. Mencapai kestabilan jasmaniah fisiologis
7. Membentuk konsep-konsep (pengertian) sederhana kenyataan sosial dan alam
8. Belajar mengadakan hubungan emosional dengan orang tua, saudara / orang lain
9. Belajar mengadakan hubungan baik dan buruk (mengembangkan kata hati).

Menurut Elizabeth Hurlock (1999) tugas-tugas perkembangan anak usia 4 - 5 tahun adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari ketrampilan fisik yang diperlukan untuk permainan yang umum
2. Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh
3. Belajar menyesuaikan diri dengan teman seusianya
4. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat
5. Mengembangkan ketrampilan-ketrampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung
6. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
7. Mengembangkan hati nurani, pengertian moral dan tingkatan nilai

8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga
9. Mencapai kebebasan pribadi

Suherman (2000) menjelaskan secara ringkas tugas-tugas perkembangan anak usia 4 - 5 tahun sebagai berikut:

1. Berdiri dengan satu kaki (gerakan kasar)
2. Dapat mengancingkan baju (gerakan halus)
3. Dapat bercerita sederhana (bahasa bicara dan kecerdasan)
4. Dapat mencuci tangan sendiri (bergaul dan mandiri)

2.3 Edu-Games Programme

2.3.1 Konsep Edu-Games Programme

Edu-Games Programme adalah *software* permainan pendidikan untuk anak-anak yang merupakan terobosan terbaru pengembangan *software* pendidikan dalam bidang teknologi informatika dan multimedia. Hampir semua tatanan kehidupan masyarakat kita tidak terlepas dari perkembangan dan penerapan teknologi informatika. Anak yang merupakan kader penerus bangsa sebagai aset-aset terpenting yang menentukan masa depan bangsa menjadi wacana penelitian untuk memperkenalkan teknologi informatika dan multimedia sejak dini kepada mereka.

Berbicara tentang dunia anak-anak tidak akan terlepas dari dunia permainan, sehingga *Edu-Games Programme* spesial dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pendidikan, wawasan dan pengetahuan maupun merangsang kreatifitas anak melalui program permainan dengan media komputer. Program komputer terbaik untuk mengajarkan keterampilan EQ meliputi program-program

permainan yang memotivasi anak untuk bermain lagi dan lagi. Kita mengetahui bahwa untuk mengembangkan jalur-jalur saraf baru dalam otak, suatu kegiatan harus sering diulang, dan komputer adalah sarana yang ideal untuk perulangan. Melalui permainan ini diharapkan memberikan anak-anak kesempatan untuk mempelajari dan mempraktekkan cara-cara baru dalam berpikir, merasakan, dan bertindak.

2.3.2 Manfaat *Edu-Games Programme*

1. Mengetahui huruf dan angka
2. Mengetahui bentuk dan warna
3. Melatih fungsi indra pendengaran
4. Melatih ketelitian
5. Menumbuhkan logika
6. Melatih ingatan visual
7. Melatih reflek anak
8. Melatih kemampuan berhitung
9. Melatih imajinasi
10. Melatih anak mengambil keputusan
11. Memotivasi dan kreativitas
12. Melatih kemampuan motorik

2.3.3 Keunggulan *Edu-Games Programme*

1. Menggunakan dua pilihan bahasa, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris
2. Tingkat kesulitan yang dapat ditingkatkan
3. Hasil kreasi gambar anak dapat dicetak

4. Konsep pendidikan tidak terlepas dari dunia permainan yang memberikan keceriaan dengan teknologi multimedia serasi animasi dan desain grafis yang sangat menarik
5. Materi pendidikan disesuaikan dengan usia anak dan disusun oleh pakar pendidikan
6. Seluruh program pendidikan *Edu-Games Programme* dirancang sedemikian rupa agar anak dapat belajar sendiri tanpa tergantung pada orang tua sehingga anak terbiasa untuk mandiri sejak dini.
7. Sebaliknya juga sebagai media penghubung kebersamaan menyambung tali kasih orang tua dengan buah hati menuju keluarga harmonis
8. Memberikan nilai tambah ekonomis karena *Edu-Games Programme* dapat digunakan bersama-sama untuk keluarga yang memiliki lebih dari satu anak

2.3.4 Macam-macam *Edu-Games Programme*

Edu-Games Programme merupakan *software* permainan pendidikan dengan berbagai macam permainan yang dikemas dalam sebuah *disc*. CD *Edu Games* terdiri dari berbagai jenis yang disesuaikan dengan usia anak tersebut.

1. Taman Impian Kanak-Kanak

Untuk anak usia 2-7 tahun. Di dalamnya mencakup pelajaran mengenal abjad, menggambar dan mewarnai, menghubungkan kata dengan gambar, mendengar lagu, serupa tapi tak sama, bermain *puzzle*, mencari huruf dalam gambar, menembak UFO, menyusun barang di gudang, menyusun balok abjad dan angka, lomba balap mobil, melompat abjad dan kolam.

2. Petualangan Bobby Bola

Untuk anak usia 4-8 tahun. Didalamnya mencakup permainan gambar dalam gambar, menangkap ikan, permainan susun barang, permainan *puzzle*, belajar bahasa inggris, menghitung satuan, puluhan, ratusan, bermain teka-teki pola, menyeberangi jembatan, mendengar cerita, berhitung, susun kata, menangkap serigala.

3. Rumah Ajaib 1

Untuk anak usia 2-6 tahun. Di dalamnya mencakup pelajaran mengenal abjad, belajar mengenal angka, mengenal bentuk dan warna, bermain *puzzle*, mengenal alat-alat music, gunting dan temple, ketok-ketok, bernyanyi dan menari, kartu memori, permainan *maze*, berkebun.

4. Rumah Ajaib 2

Untuk anak usia 3 tahun ke atas. Di dalamnya berisi permainan ABC, belajar mengeja dasar, permainan kucing dan tikus, permainan bak pasir, tips bunyi huruf, belajar mengeja lanjutan, permainan bungkus kado, permainan go go goi, permainan TTS, permainan baca dongeng, permainan susun kalimat, permainan cerita dan gambar, permainan bonus: bonus *game* balon, bonus *game typing*.

5. Terdampar di Pulau Boboa

Untuk anak usia 5-8 tahun. Berisi permainan membuat semen, mesin pencampur semen, mendirikan tembok pertahanan, mengangkat air, permainan pipa, tangki air, himpunan, mengetik cepat, pecahan, menembak angka meriam, menembak cepat, menembak dengan logika.

6. Taman Fantasi

Untuk anak usia 6-9 tahun. Berisi pelajaran menjodohkan kata, menyusun kata, *puzzle*, susun kostum, campur warna, memori angka, maze 3D, menolong semut, menyusun kue, kotak pusing, peta dunia, *memory trace*.

7. Putri Duyung

Untuk anak usia 3-6 tahun. Berisi permainan menggali parit, mencari kerang, member pola pada batu, mewarnai bunga, tebak posisi, pigura bintang laut, pengenalan jam, pengenalan suara, mengacak gelas, menyusun donat, mencari pasangan, buku bijak.

8. Negeri Awan

Untuk anak usia 7-10 tahun. Berisi permainan mencocokkan kata, super *maze*, kombinasi angka, jadwal hujan, mengatur arah angin, generator petir, menangkap petir, menyusun abjad, serupa tapi tak sama, seleksi, mencari benda, sungai angin.

9. Keliling Dunia 1

Untuk anak usia 5-10 tahun. Berisi pelajaran *spelling* kata, menghitung uang, menghitung angka, arah mata angin, *mobile remote control*, susun batu tetris, menyusun tiang, susun logika, menyusun lagu, kunci rahasia, susun kalimat, padanan kata.

10. Keliling Dunia 2

Untuk anak usia 5-10 tahun. Berisi permainan kategori hewan, imajinasi pola gerakan, pacuan unta, perbandingan matematika, logika geometri, operasi matematika, mewarnai bangun mozaik, menemukan kata sinonim dan antonym, menyusun urutan gambar.

11. Keliling Dunia 3

Untuk anak usia 5-10 tahun. Berisi pertanyaan *multiple choice*, kubus pengetahuan, sarapan favorit, analisa geometri, *survival*, kegiatan dan perlengkapan, menggeser batu, melengkapi pola, mencari benda, menggeser es, melewati pola bunga.

12. Bermain Bersama Batita

Untuk anak usia 2-4 tahun. Berisi permainan belajar abjad, *game* belajar angka, *game* mengenal warna, *game* mengenal benda, *game* buka gambar, *game* bermain bola, *game* miniatur lucu, *game* bermain di taman, *game* mendengar music, *game* bermain hewan, *game* makanan kesukaan.

13. Istana Kurcaci

Untuk anak usia 2-6 tahun. Berisi permainan bayangan benda, super jet, paker mobil, kostum karnaval, memilih telur, kreasi wajah, jus buah, kubus ajaib, memori music, tangkap bola, memilih benda, burung dan balon.

14. Nano 1

Untuk anak usia 3-6 tahun. Anak dapat belajar angka, belajar berhitung, belajar geometri, *game* jalan-jalan, *game* puzzle, *game* pasangan, *game* balap karung, *game* jumlah, *game* makanan dan minuman, *game* tebak jeli, *game* petak umpet, *game* dari titik ke titik, *game* imajinasi, *game* ketukan nada, *game* karaoke.

15. Nano 2

Untuk anak usia 5-8 tahun. Di sini anak dapat belajar nama bilangan, belajar mengenal angka, belajar mengurutkan angka, belajar penjumlahan, belajar pengurangan, belajar perkalian, belajar pembagian, belajar membaca jam, belajar mengenal uang, kombinasi uang.

16. Mimo 1

Untuk anak usia 4-8 tahun. Anak dapat belajar mengingat angka, belajar mengingat anggota tubuh, belajar mengingat benda, tes ingatan, *game* belanja, *game* suara, *game* rintangan, *game* ingat gambar, *game* warna dan letak, *game* letak benda, *game* gerakan, *game* tombol nada, *game* cari benda.

Dalam penelitian kali ini yang akan digunakan untuk penelitian adalah CD Petualangan Booby Bola. Untuk anak usia 4-8 tahun. Dalam CD permainan ini anak-anak diajak bermain di dalam sebuah petualangan Bobby Bola yang membantu Kiki Kelinci untuk menangkap Serigala Pencuri. Tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan sehingga cocok dengan anak-anak yang duduk di TK. Dengan catatan nama pada komputer, permainan dapat dilanjutkan dilain waktu tanpa harus mengulang dari awal.



Gambar 2.2 CD *Edu-Games*

Materi yang terdapat dalam CD *Edu-Games* ini meliputi:

1. Game Teka-Teki Gambar



Gambar 2.3 Contoh Permainan Teka-Teki Gambar

Pada permainan ini anak dilatih untuk menjadi lebih teliti dalam mencari benda yang sama dengan yang diinginkan Popo Burung Hantu. Anak hanya diberi tiga kali kesempatan salah.

2. Game Susun Barang



Gambar 2.4 Contoh Permainan Susun Barang

Tujuan permainan ini adalah mengajarkan anak agar lebih mengenal benda-benda. Anak-anak diminta untuk mencari benda-benda kemudian menyusunnya sampai Booby memberikan petunjuk apabila ruangan sudah lengkap.

3. Game Tangkap Ikan



Gambar 2.5 Contoh Permainan Tangkap Ikan

Tujuan permainan ini adalah mengajarkan berhitung dan mengenal warna. Anak-anak diminta untuk menunggu intruksi Pak Bangau mengenai jumlah ikan dan warna ikan apa saja yang diminta. Kemudian anak-anak mulai menangkap ikan. Jika menangkapnya sudah selesai maka Bobby akan menghidupkan mesin penghitung, apabila jumlahnya melebihi target maka anak-anak akan diminta mengembalikan ikan ke kolam.

4. Game Susun Gambar



Gambar 2.6 Contoh Permainan Susun Gambar

Merupakan permainan *puzzle*, di sini anak akan dilatih tentang kecepatan berpikir, kemampuan imajinasi, dan logika. Anak-anak diminta untuk menyusun gambar *puzzle* berdasarkan pilihan potongan yang telah disesuaikan dalam batas waktu yang telah ditentukan.

5. Game Kata



Gambar 2.7 Contoh Permainan Game Kata

Anak dilatih kemampuan belajar bahasa Inggrisnya, cukup dengan mengklik benda yang ada pada layar computer maka arti kata benda tersebut akan muncul dalam bahasa Inggris.

6. Game Hitung Kurma



Gambar 2.8 Contoh Permainan Hitung Kurma

Anak-anak akan diajari untuk berhitung mulai dari satuan sampai ratusan. Diharapkan anak-anak akan meningkat kemampuan berhitungnya sehingga dapat meningkatkan prestasi anak.

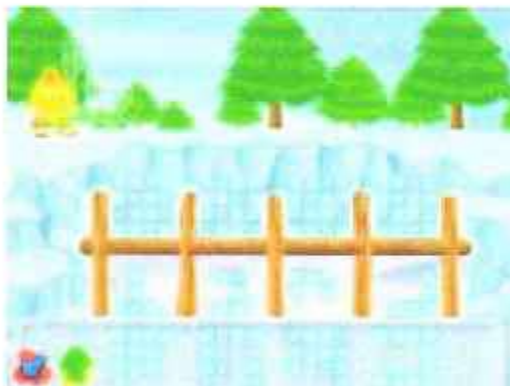
7. Game Lompat Es



Gambar 2.9 Contoh Permainan Lompat Es

Anak diajak untuk membantu Bobby Bola menyusun pola balok agar dapat menyeberangi sungai dan tidak terjebur ke sungai yang dingin. Anak-anak dilatih untuk belajar melihat sebuah pola dan menyusun pola yang tepat.

8. Game Jembatan Tetris



Gambar 2.10 Contoh Permainan Jembatan Tetris

Anak diminta untuk membantu Bobby Bola menambal jembatan yang berlubang akibat dilompat-lompati Pigi Pinguin. Permainan ini bertujuan untuk melatih logika simetri putar yaitu dengan mencari bentuk yang sesuai untuk menambal jembatan.

9. Game Cerita



Gambar 2.11 Contoh Permainan Cerita

Tujuan permainan ini yaitu untuk melatih daya ingat anak. Anak-anak diminta untuk mendengarkan cerita yang disertai gambar. Di sela-sela cerita tersebut ada pertanyaan yang harus di jawab untuk melanjutkan ke cerita selanjutnya.

10. Game Tembak Angka



Gambar 2.12 Contoh Permainan Tembak Angka

Tujuan permainan ini adalah untuk melatih kecepatan berhitung pada anak sejak dini. Anak-anak diminta untuk meletakkan Bobby Bola tepat di bawah angka yang berjatuhan, apabila angka-angka tersebut tercebur ke laut bisa mengotori air laut.

11. Game Mengisi Huruf



Gambar 2.13 Contoh Permainan Mengisi Huruf

Untuk mengejar Serigala Pencuri, Bobby Bolaa mengejarnya sampai ke dasar laut. Ia bertemu dengan Oto Gurita yang sedang kesulitan. Anak-anak diminta untuk membantu Oto mengisi huruf yang kosong, ternyata huruf-huruf itu disembunyikan oleh kerang. Oleh karena itu anak-anak harus mencari huruf yang hilang diantara kerang- kerang tersebut. Permainan ini mengajarkan anak-anak untuk mengeja kata dengan benar.

12. Game Petak Umpet



Gambar 2.14 Contoh Permainan Petak Umpet

Permainan ini bertujuan agar anak-anak bisa mengartikan petunjuk yang diberikan dan mengenal daerah daerah lingkungan sekitarnya. Dalam permainan ini anak-anak diminta untuk membantu menemukan Serigala Pencuri yang terus bersembunyi di mana saja dan mencoba bermain petak umpet dengan Bobby Bola sesuai petunjuk yang diberikan kemudian menangkapnya.

2.3.5 Laporan Perkembangan *Edu-Games Programme*

Dalam 1 CD *Edu-Games Programme* terdapat 12 permainan. Masing-masing permainan disajikan untuk melatih berbagai macam perkembangan anak yang disesuaikan dengan jenis permainannya, misalnya: permainan teka-teki gambar untuk melatih ketelitian anak, susun barang untuk melatih mengenal benda, dan lain-lain. Laporan perkembangan akan terisi secara otomatis ketika anak mulai bermain. Nilainya berupa presentasi yang disesuaikan secara otomatis dengan jumlah permainannya. Nilai/hasil presentasi akan terisi secara otomatis di kolom kemampuan.

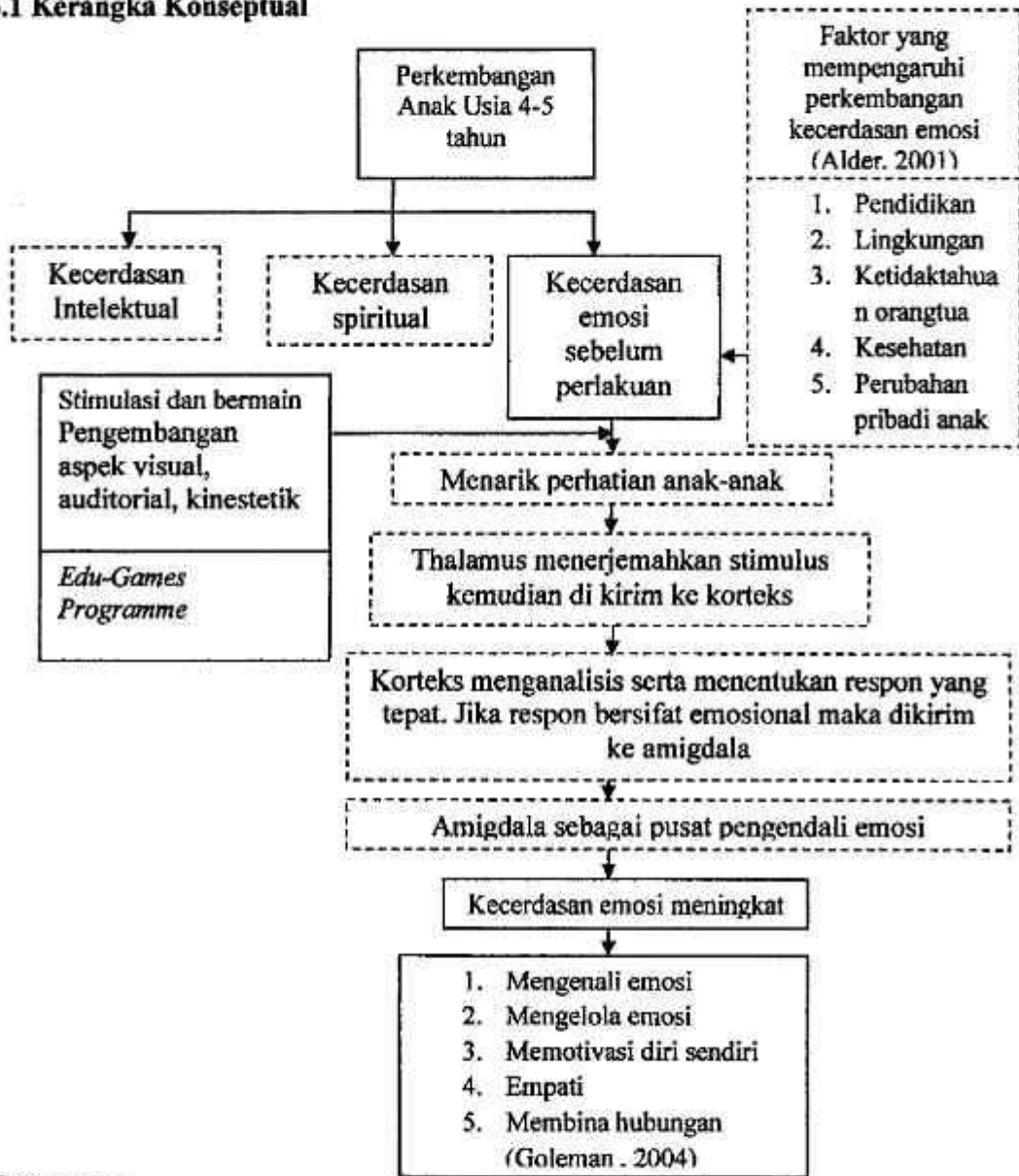
BAB 3
KERANGKA KONSEPTUAL
DAN HIPOTESIS PENELITIAN



BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konseptual



Keterangan:

□ : diukur

□ : tidak diukur

Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Penelitian Pengaruh *Edu-Games Programme* terhadap *Emotional Intelligence* Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita

3.2 Uraian Kerangka Konsep

Berdasarkan gambar 3.1 dapat dijelaskan mekanisme pengaruh penerapan *Edu-Games Programme* (Program Permainan Edukatif) terhadap peningkatan *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun. Anak normal usia 4-5 tahun mempunyai 3 kecerdasan yang harus dimiliki agar anak berhasil baik dalam proses belajar maupun dalam kehidupan pribadi di dunia kerja (Dameria, 2005) yaitu kecerdasan intelektual, emotional, dan spiritual. Kecerdasan emosi anak dipengaruhi oleh faktor-faktor diantaranya; pendidikan, lingkungan, ketidaktahuan orang tua, kesehatan, dan perubahan pribadi anak (Alder, 2001). Kecerdasan emosi meliputi elemen-elemen yaitu mengenali emosi, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, empati, dan membina hubungan dengan orang lain (Goleman, 2004). Untuk meningkatkan kecerdasan emosi maka anak harus diberi stimulus-stimulus perkembangan emosi, salah satu stimulus perkembangan emosi adalah *Edu-Games Programme*. *Edu-Games Programme* merupakan cara belajar terbaru dengan menggunakan sarana komputer yang berisi permainan pendidikan sehingga anak dapat bermain sambil belajar. *Edu-Games Programme* merupakan stimulus yang kemudian dikirim menuju thalamus yang bertugas menerjemahkan stimulus tersebut. Stimulus tersebut kemudian dikirim ke korteks yang menganalisis dan menentukan makna dan respon yang cocok, jika respon bersifat emosional maka sinyal akan dikirim ke amigdala untuk mengaktifkan pusat emosi.

3.3 Hipotesis Penelitian

H1 : Ada pengaruh permainan *Edu-Games Programme* terhadap *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun.

BAB 4
METODE PENELITIAN



BAB 4

METODE PENELITIAN

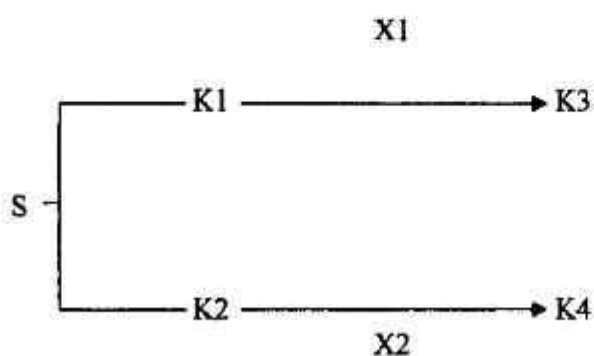
Metode penelitian adalah suatu metode pemilihan dan perumusan masalah serta hipotesis untuk memberikan gambaran mengenai metode dan teknik yang hendak digunakan dalam melakukan suatu penelitian (Tjokronegoro, 1999). Menurut Nursalam & Pariani (2000) metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan untuk memecahkan masalah menurut keilmuan. Dalam bab ini akan diuraikan tentang; (1) desain penelitian, (2) kerangka kerja, (3) desain sampling meliputi populasi, sampel, dan sampling (4) identifikasi variabel, (5) definisi operasional, (6) pengumpulan data, (7) analisis data, (8) etik penelitian, dan (9) keterbatasan dalam penelitian.

4.1 Desain Penelitian

Rangsangan atau desain penelitian adalah sesuatu yang sangat penting dalam penelitian, yang memungkinkan pemaksimalan kontrol beberapa faktor yang bisa mempengaruhi akurasi suatu hasil. Istilah desain penelitian digunakan dalam dua hal: pertama, desain penelitian merupakan suatu strategi penelitian dalam mengidentifikasi permasalahan sebelum perencanaan akhir pengumpulan data, dan kedua, desain penelitian digunakan untuk mengidentifikasi struktur dimana penelitian dilaksanakan (Nursalam, 2008).

Untuk menjawab rumusan dan tujuan penelitian, maka jenis penelitian ini menggunakan pendekatan "*Quasy-experiment*", yaitu jenis penelitian yang mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen. Tapi pemilihan kedua kelompok ini

tidak menggunakan teknik acak. Dalam rancangan ini kelompok eksperimen diberi perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak. Pada kedua kelompok perlakuan diawali dengan pre-test, dan setelah pemberian perlakuan diadakan pengukuran kembali (pasca tes) (Nursalam, 2008). Jenis penelitian ini bertujuan mencari adanya pengaruh antara variabel dependen yaitu *emotional intelligence* dan variabel independen yaitu *Edu-Games Programme*.



Keterangan:

- S : Siswa TK Dharma Wanita Usia 4-5 Tahun
- K1 : Kelompok perlakuan, siswa yang mendapat *Edu-Games Programme*
- K2 : Kelompok kontrol, siswa yang hanya mendapat permainan di TK Dharma Wanita
- K3 : Siswa kelompok perlakuan setelah mendapat *Edu-Games Programme*
- K4 : Siswa kelompok kontrol yang hanya mendapat permainan di TK Dharma Wanita
- X1 : Permainan *Edu-Games Programme*
- X2 : Permainan di TK Dharma Wanita

4.2 Desain Sampling

4.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian adalah subjek yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2008). Populasi menunjukkan keadaan dan jumlah objek penelitian secara keseluruhan yang memiliki karakteristik tertentu (Teguh, 1999). Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak yang terdaftar sebagai siswa TK Dharma Wanita yang berusia 4-5 tahun.

4.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Alimul H, 2003). Menurut Nursalam (2003), ada dua syarat yang harus dipenuhi dalam menetapkan sampel, yaitu

1. *Representative* (mewakili) artinya sampel yang diambil dapat mewakili populasi siswa TK Dharma Wanita
2. Sampel harus cukup banyak yaitu 10-20% untuk subyek dengan jumlah lebih dari 1000.

Setelah mendapatkan populasi dalam penelitian ini yaitu siswa berusia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Tiru Kidul Kediri, peneliti mengambil seluruh populasi tersebut untuk dijadikan sampel dalam penelitian sesuai dengan pertimbangan ilmiah yaitu memperhatikan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan oleh peneliti. Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subyek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau oleh peneliti (Nursalam, 2003).

Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah:

1. Anak usia 4-5 tahun
2. Belum pernah mendapat *Edu-Games Programme*
3. Anak sehat jasmani dan rohani
4. Anak bersedia menjadi responden penelitian dengan mengisi surat persetujuan menjadi responden yang diisi dan ditandatangani oleh orang tua
5. Presentasi kehadiran anak 100% selama kegiatan penelitian berlangsung
6. Anak yang ditunggu orang tuanya ketika sekolah

Kriteria eksklusi adalah mengeluarkan atau menghilangkan subyek dari penelitian karena berbagai sebab dengan kata lain tidak layak untuk diteliti atau tidak memenuhi kriteria inklusi pada saat penelitian berlangsung (Nursalam & Pariani, 2000). Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah:

1. Anak tidak masuk sekolah (sakit, izin) ketika dilakukan *Edu-Games Programme* baik hari pertama atau seterusnya.
2. Anak yang sedang sakit tetapi tetap masuk sekolah

Jumlah siswa yang memenuhi kriteria inklusi dan kriteria eksklusi adalah 22 siswa dari 46 populasi, sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 22 siswa. Setelah sampel didapatkan, peneliti mengelompokkan sampel tersebut menjadi 2 kelompok, yakni kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Pembagian kelompok tersebut berdasarkan pembagian secara merata menurut usia dan jenis kelamin.

4.2.3 Sampling

Sampling adalah suatu proses dalam menyeleksi porsi dari populasi untuk mewakili populasi dan teknik sampling merupakan cara yang ditempuh dalam

pengambilan sampel agar memperoleh sampel-sampel yang benar sesuai dengan keseluruhan subyek penelitian (Nursalam, 2003). Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Non Probability Sampling* dengan *Purposive Sampling* yaitu pengambilan sampel yang didasarkan pada kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan peneliti. Populasi target penelitian ini adalah 46 siswa TK Dharma Wanita. Dari populasi tersebut didapatkan sampel sebesar 22 siswa TK Dharma Wanita yang memenuhi kriteria inklusi dan kriteria eksklusi.

4.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

4.3.1 Variabel independent

Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2003). Variabel independent dalam penelitian ini adalah *Edu-Games Programme* diukur dengan menggunakan alat ukur komputer dan kaset *VCD Edu-Games Programme*.

4.3.2 Variabel dependen

Variabel dependen (variabel tergantung) adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2003). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun yang diukur dengan menggunakan alat ukur kuisioner dan observasi.

4.3.3 Definisi Operasional

Menurut Nursalam (2008), definisi operasional adalah pemberian arti atau makna pada masing-masing variabel berdasarkan karakteristik masing-masing variabel untuk kepentingan akurasi, komunikasi, dan replikasi agar memberikan pemahaman yang sama kepada setiap orang mengenai variabel-variabel yang

dirumuskan dalam suatu penelitian. Perumusan definisi operasional dalam penelitian ini diuraikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Tabel Definisi Operasional Variabel Yang Diteliti:

Variabel	Definisi	Parameter	Alat ukur	Skala data	Skor
Variabel independen : <i>Edu-Games Programme</i>	<i>Software</i> permainan pendidikan untuk anak-anak yang merupakan terobosan terbaru pengembangan <i>software</i> pendidikan dalam bidang teknologi informatika dan multimedia	Siswa mampu menyelesaikan permainan teka-teki gambar, susun barang, tangkap ikan, susun gambar, kata, hitung kurma, lompat es, jembatan tetris, cerita, tembak angka, mengisi huruf, petak umpet, dalam waktu 20 menit untuk masing-masing anak selama 2 kali bermain pada tiap pertemuan.	Komputer, Kaset VCD <i>Edu-Games Programme</i>		
Variabel dependen : <i>Emotional Intelligence</i>	Kemampuan anak untuk mengenali perasaan sendiri dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain.	Menurut Malahayati (2009) 1. Kemampuan anak memahami diri sendiri 2. Kemampuan anak mengatur diri sendiri 3. Kemampuan anak memahami perasaan orang lain 4. Keterampilan sosial anak terhadap lingkungan	Interview terstruktur	Ordinal	Penelitian terakhir dengan cara menjumlahkan skor dari masing-masing kategori berdasarkan prosedur pengukuran Malahayati (2009) yaitu: 1-3: kecerdasan emosi

					sangat rendah 4-6: kecerdasan emosi rendah 7-9: kecerdasan emosi sedang 10-12: kecerdasan emosi tinggi 13-15: kecerdasan emosi sangat tinggi
--	--	--	--	--	--

4.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan pada saat penelitian (Arikunto, 2002). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yaitu sejumlah pertanyaan dan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2005). Penelitian ini menggunakan *cefetaria question* yaitu sejumlah pertanyaan yang jawabannya sudah disediakan serta mewakili pendapat responden (Nursalam, 2008). Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengukur skala kecerdasan emosi adalah interview terstruktur dengan kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman dan pengetahuan responden tentang kecerdasan emosi, bagaimana mereka mengenali, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain. Kuesioner yang digunakan untuk

interview dalam penelitian ini mengadopsi dari buku “Siap menjadi genius sejak usia dini IQ, EQ, SQ untuk usia 3-7 tahun” karya Malahayati (2009). Kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Kuesioner pengantar yang memberikan gambaran mengenai data demografi yaitu identitas masing-masing responden.
2. Kuesioner skala kecerdasan emosi. Kuesioner ini menggunakan *cafeteria question* dimana terdapat sejumlah pertanyaan yang mewakili pendapat responden untuk menjawab sejumlah pertanyaan. Semua pertanyaan dalam kuesioner memuat 4 aspek kecerdasan emosi dengan jumlah 15 pertanyaan.

Tabel 4.2 Aspek Kecerdasan Emosi Berdasarkan Item Pada Skala Kecerdasan Emosi Menurut Malahayati (2009)

No	Aspek Kecerdasan Emosi	Item Pada Skala Kecerdasan Emosi	Jumlah Soal
1.	Kemampuan anak memahami diri sendiri	Tipe Soal A	4
2.	Kemampuan anak mengatur diri sendiri	Tipe Soal B	4
3.	Kemampuan anak memahami perasaan orang lain	Tipe Soal C	3
4.	Keterampilan sosial anak terhadap lingkungan	Tipe Soal D	4

Skor dari semua aspek dijumlahkan. Hasil yang diperoleh dari pre dan post tes skala kecerdasan emosi dikategorikan ke dalam kelas tingkat kecerdasan emosi dengan menggunakan dasar sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kategori kelas tingkat kecerdasan emosi

Jumlah skor	Kategori tingkatan
13-15	Sangat tinggi
10-12	Tinggi
7-9	Sedang
4-6	Rendah
1-3	Sangat rendah

Instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat ukur variabel independen yakni komputer dan VCD *Edu-Games Programme* dimana di dalamnya terdapat laporan perkembangan kemampuan siswa. Laporan perkembangan kemampuan siswa akan terisi secara otomatis ketika anak mulai bermain. Dalam laporan tersebut dapat diketahui secara otomatis perkembangan anak setiap kali bermain dengan melihat prosentase keberhasilan anak. Dari laporan perkembangan tersebut dapat diketahui kemampuan siswa mengalami penurunan atau peningkatan.

4.5 Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 29 Juli sampai tanggal 13 Agustus 2010.

4.6 Prosedur pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan setelah peneliti mendapatkan izin dari bagian akademik. Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang kemudian mendapat izin dari kepala sekolah TK Dharma Wanita. Pengambilan data awal dilakukan pada tanggal 28 April 2010. Setelah menetapkan responden, peneliti mengelompokkan responden tersebut menjadi 2 kelompok, yakni kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Pembagian dilakukan secara seimbang antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol mencakup jenis kelamin serta usia. Pada kedua kelompok tersebut akan diberikan *pre test* dan *post test* oleh peneliti berupa lembar kuisioner yang sama berjumlah masing-masing 15 pertanyaan untuk mengetahui pengaruh *Edu-Games*

Programme terhadap kelompok perlakuan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

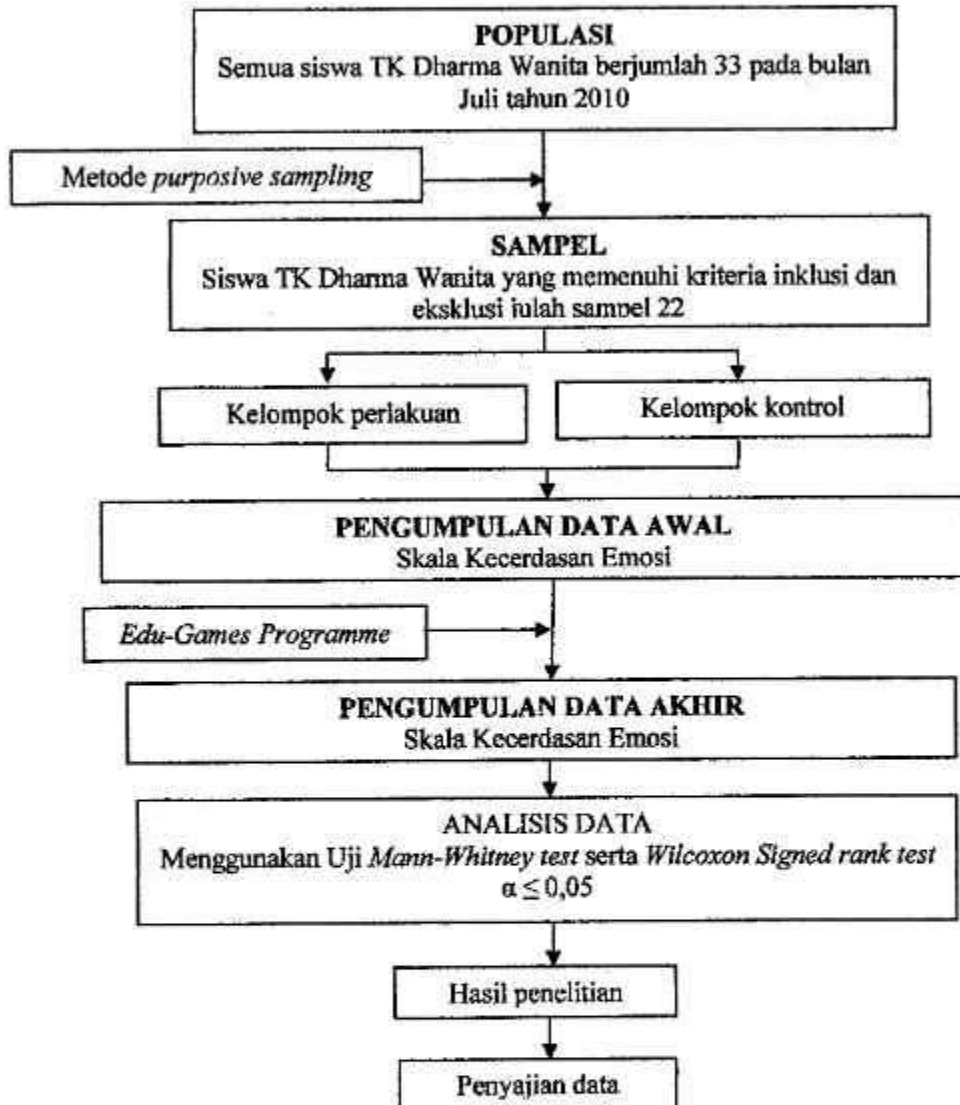
Berdasarkan hasil klasifikasi oleh peneliti menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi, didapatkan 11 siswa yang termasuk dalam kelompok perlakuan. Kemudian pada kelompok perlakuan diberikan intervensi berupa *Edu-Games Programme* dengan menggunakan 3 komputer. Sebelum intervensi dilakukan, kelompok perlakuan di bagi dalam 4 kelompok kecil, masing-masing beranggotakan 3 siswa kecuali 1 kelompok beranggotakan 2 siswa. Dari 4 kelompok kecil tersebut akan dibedakan dalam 2 sesi, sesi pertama untuk kelompok 1 dan 2 sedangkan sesi 2 untuk kelompok 3 dan 4. Masing-masing kelompok diberi waktu 20 menit. Selama 20 menit bermain, anak diberi kesempatan mengulang permainan sebanyak 2 kali. Pada permainan pertama dilakukan permainan dengan tingkat kesulitan yang lebih mudah sedangkan pada permainan kedua dilakukan penilaian dengan tingkat kesulitan lebih sulit. Saat kelompok 1 bermain *Edu-Games Programme* di ruang komputer, kelompok 2-4 tetap berada di kelas untuk mengikuti permainan lain. Setelah kelompok 1 selesai, kelompok 1 kembali ke kelas dan kelompok 2 bergantian menuju ruang komputer, begitupun selanjutnya hingga kelompok 4. Selama bermain, peneliti mengobservasi hasil laporan perkembangan siswa tiap kali bermain setiap hari dengan melihat prosentase dalam laporan perkembangan *Edu-Games Programme*.

Intervensi diberikan selama 12 hari dengan jenis permainan yang berbeda-beda setiap harinya. Untuk pertemuan pertama/hari pertama anak dapat bermain teka-teki gambar, selanjutnya untuk hari berikutnya berturut-turut permainan susun barang, permainan tangkap ikan, permainan susun gambar, permainan kata,

permainan hitung kurma, permainan lompat es, permainan jembatan tetris, cerita, permainan tembak angka, permainan mengisi huruf, petak umpet. Selama 12 hari siswa mendapatkan intervensi *Edu-Games Programme*, peneliti melakukan *post test* menggunakan lembar kuisisioner yang sama dan prosedur yang sama pula dengan *pre test*. Pada kelompok kontrol dilakukan *post test* juga tanpa diberikan *Edu-Games Programme*. *Post test* dilakukan pada minggu ketiga penelitian menggunakan lembar kuisisioner. Lembar kuisisioner diberikan peneliti kepada siswa saat *pre test* dan *post test*. Kuisisioner berupa pertanyaan dengan 4 macam kriteria soal yang menyangkut kecerdasan emosi. Peneliti mendampingi dan membacakan setiap pertanyaan yang ditujukan untuk responden dibantu oleh u orang pengajar dari TK Dharma Wanita. Setelah semua data terkumpul, peneliti kemudian membandingkan hasil perubahan *emotional intelligence* antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

4.7 Kerangka Kerja

Kerangka kerja adalah kerangka hubungan antara konsep yang ingin diteliti atau diamati melalui penelitian yang akan dilakukan (Notoatmojo, 1993).



Gambar 4.1 Kerangka Kerja Penelitian Pengaruh *Edu-Games Programme* Terhadap Peningkatan *Emotional Intelligence* anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita

4.8 Analisis Data

Data awal dan akhir diperoleh berdasarkan hasil kuesioner. Setelah data terkumpul, tabulasi data dan kemudian dianalisis dengan uji statistik *Wilcoxon Signed rank Test* karena dalam penelitian ini akan diterapkan *pre-post test* pada masing-masing kelompok untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan dependen dengan skala data ordinal dan tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$. Artinya jika hasil uji statistik menunjukkan $\alpha \leq 0,05$, maka ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Dalam penelitian ini peneliti kemudian membandingkan motivasi belajar siswa sebelum diberikan *Edu-Games Programme* dan setelah diberikan *Edu-Games Programme* pada kelompok perlakuan. Sedangkan pada kelompok kontrol, untuk membandingkan motivasi belajar siswa saat *pre test* dan *post test* tanpa diberi perlakuan. Peneliti menggunakan uji statistik *Mann Whitney test* dengan menggunakan derajat kemaknaan $p < 0,05$ artinya ada pengaruh *Edu-Games Programme* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada kelompok perlakuan.

4.9 Etik Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, sebelumnya peneliti mengajukan surat permohonan untuk mendapatkan rekomendasi dari Ketua Program Studi Ilmu keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga dan permohonan ijin kepada kepala Sekolah TK Dharma Wanita Tiru Kidul sebagai tempat penelitian. Setelah disetujui barulah melakukan penelitian dengan menekankan masalah etika yang meliputi:

1. *Informed Consent*

Informed Consent merupakan lembar persetujuan yang diberikan kepada kepala sekolah TK Dharma Wanita, tujuannya adalah beliau mengetahui maksud, tujuan penelitian, dan dampaknya dalam pengumpulan data sehingga bersedia dan mengizinkan peneliti untuk mengadakan penelitian di TK tersebut. Peneliti tidak akan memaksa.

2. *Anonymity*

Kerahasiaan identitas responden harus dijaga. Peneliti menjaga kerahasiaan identitas responden dengan tidak mempublikasikan nama responden.

3. *Confidentiality*

Kerahasiaan informasi yang diberikan responden dijamin oleh peneliti karena hanya kelompok data tertentu saja yang akan dilaporkan sebagai hasil penelitian.

4.10 Keterbatasan

Dalam penelitian ini keterbatasan yang dihadapi peneliti adalah:

1. Sampel yang digunakan 11 sehingga belum dianggap *probability* yang merupakan syarat generalisasi sampel untuk mengukur *emotional intelligence*
2. Instrumen yang digunakan yaitu dari Malahayati, belum di uji untuk TK sehingga belum dianggap generalisasi
3. Beberapa variabel perancu tidak dapat dikendalikan oleh peneliti (kelompok kontrol tetap bermain dengan alat permainan di TK).

BAB 5
HASIL DAN PEMBAHASAN



BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang hasil pengumpulan data yang dimulai tanggal 29 Juli sampai 13 Agustus 2010 di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. Hasil penelitian yang meliputi: 1) Gambaran umum lokasi penelitian, 2) Karakteristik responden, meliputi: umur, status keluarga, yang akan disajikan dalam bentuk diagram, 3) Data yang akan diukur, menampilkan respon anak sebelum dan sesudah diberikan *Edu-Games Programme*, dan pengaruh *Edu-Games Programme* terhadap *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun.

Dalam bab ini dibahas pula pengaruh *Edu-Games Programme* terhadap *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun secara kuantitatif dengan kuesioner dan lembar observasi menggunakan perhitungan statistik *Wilcoxon Signed Rank Test*. Dari uji tersebut dapat diketahui ada tidaknya signifikansi terhadap variabel sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelompok perlakuan dan kontrol dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Mann Whitney U Test*.

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

TK Dharma Wanita terletak di Dusun Sumber, Desa Tirukidul, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri. TK Dharma Wanita merupakan taman kanak-kanak yang didirikan pada tahun 1997. Jumlah siswa TK Dharma Wanita pada tahun ajaran 2010/2011 adalah 33 siswa dengan rincian, 10 siswa kelas TK A (usia 4-5

tahun), dan 23 siswa kelas TK B (usia 5-6 tahun). Pembelajaran untuk kelas dimulai pukul 07.15 sampai pukul 09.30. Pengajar di TK Dharma Wanita ada tiga orang termasuk Kepala TK. Satu pengajar untuk TK A dan satu pengajar untuk TK B. Kegiatan senam dilakukan setiap hari Jum'at dan bercerita pada hari Sabtu. TK Dharma Wanita dilengkapi dengan area bermain dengan berbagai macam permainan, seperti ayunan, perosotan, serta jungkat-jungkit. Kegiatan *Edu-Games Programme* belum pernah dilakukan di TK Dharma Wanita karena manfaat kegiatan tersebut terhadap peningkatan *emotional intelligence* siswa belum diketahui oleh tenaga pengajar di TK Dharma Wanita.

5.1.2 Data Umum

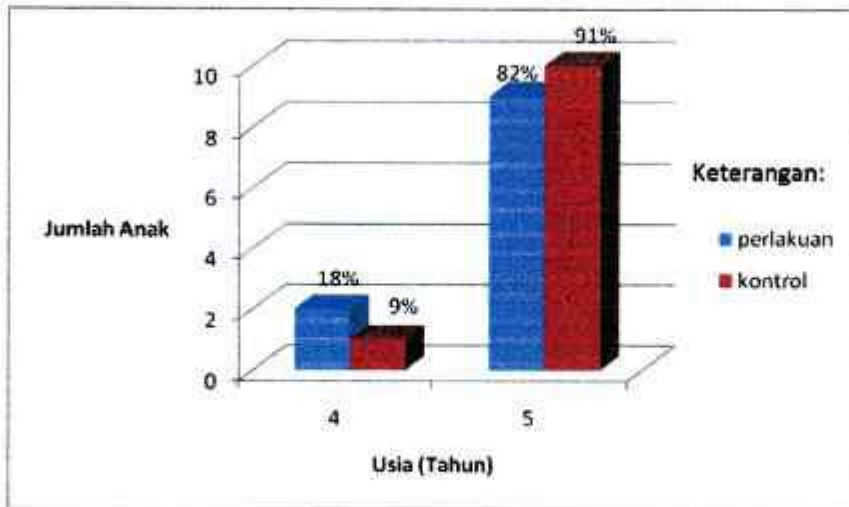
1. Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin



Gambar 5.1 Responden berdasarkan jenis kelamin pada kelompok perlakuan dan kontrol di TK Dharma Wanita pada 29 Juli sampai 13 Agustus 2010

Berdasarkan gambar 5.1 di atas dari 22 responden, 11 kelompok perlakuan dan 11 kelompok kontrol, terdapat 4 anak (36%) kelompok perlakuan adalah laki-laki dan 64% (7 anak) adalah perempuan. Kelompok kontrol 27% (3 anak) adalah laki-laki dan 73% (8 anak) adalah perempuan.

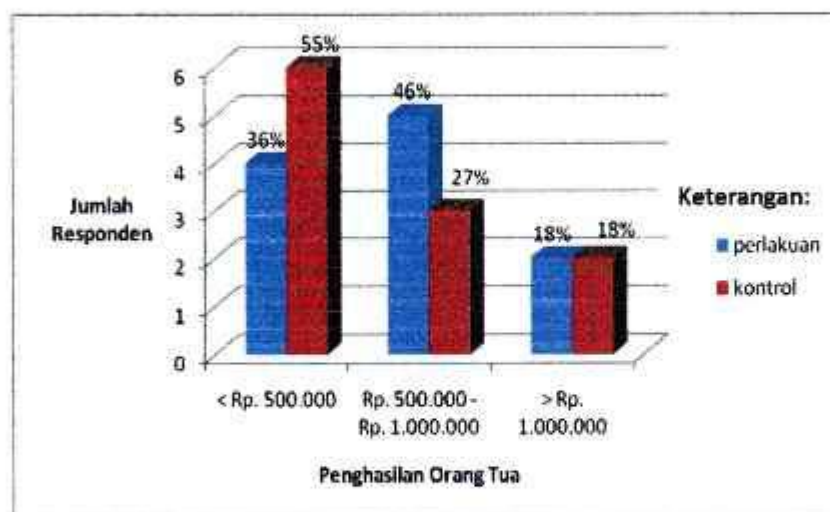
2. Distribusi responden berdasarkan umur



Gambar 5.2 Responden berdasarkan umur pada kelompok perlakuan dan kontrol di TK Dharma Wanita pada 29 Juli sampai 13 Agustus 2010

Berdasarkan gambar 5.2 di atas dari 22 responden, 11 kelompok perlakuan dan 11 kelompok kontrol, terdapat 9 anak (82%) berusia 5 tahun pada kelompok perlakuan dan 3 anak (18%) berusia 4 tahun. Kelompok kontrol 10 anak (91%) berusia 5 tahun dan 1 anak berusia 4 tahun.

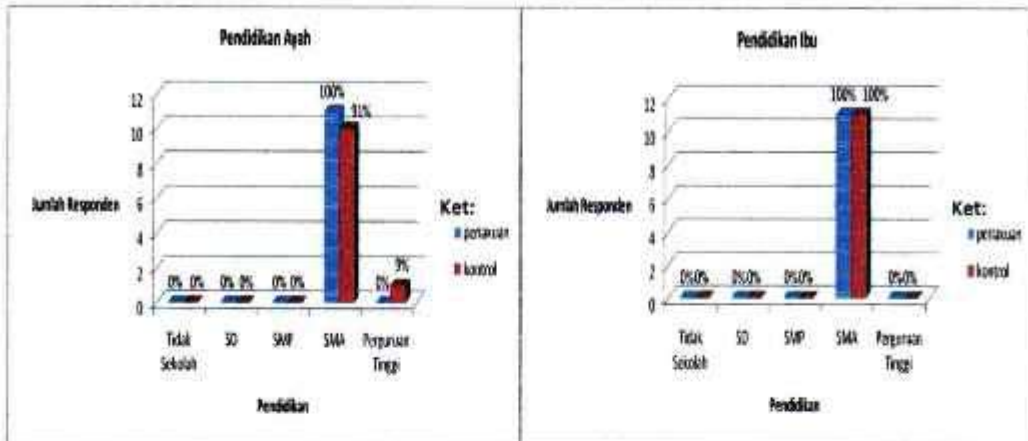
3. Distribusi responden berdasarkan penghasilan orang tua/bulan



Gambar 5.3 Responden berdasarkan penghasilan orang tua/bulan pada kelompok perlakuan dan kontrol di TK Dharma Wanita pada 29 Juli sampai 13 Agustus 2010

Berdasarkan gambar 5.3 di atas, 22 responden, 11 kelompok perlakuan dan 11 kelompok kontrol dapat diketahui penghasilan orang tua/bulan pada kelompok perlakuan adalah Rp. 500.000,00 – Rp. 1.000.000,00 sebanyak 5 orang (46%), 4 orang (36%) memiliki penghasilan < Rp.500.000,00 dan 2 orang (18%) memiliki penghasilan > Rp. 1.000.000,00. Pada kelompok kontrol besar penghasilan < Rp.500.000,00 sebanyak 6 orang (55%), 3 orang (27%) Rp. 500.000,00 – Rp. 1.000.000,00 dan 2 orang (18%) memiliki penghasilan > Rp. 1.000.000,00.

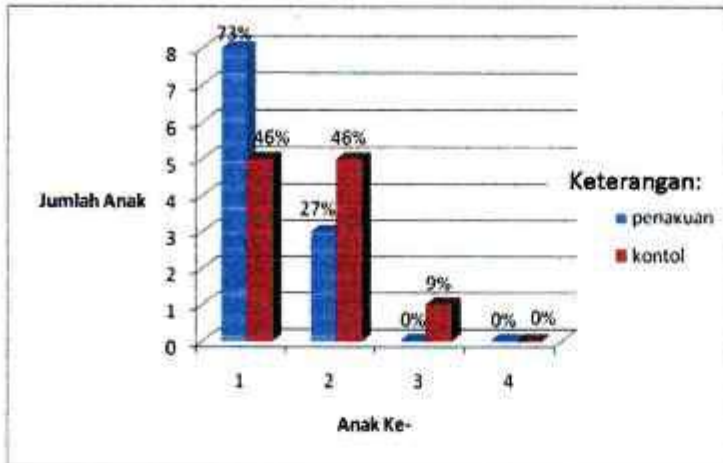
4. Distribusi responden berdasarkan pendidikan Orang Tua



Gambar 5.4 Responden berdasarkan pendidikan orang tua pada kelompok perlakuan dan kontrol di TK Dharma Wanita pada 29 Juli sampai 13 Agustus 2010

Berdasarkan gambar 5.4 di atas, 22 responden, 11 kelompok perlakuan dan 11 kelompok kontrol dapat diketahui pendidikan ayah pada kelompok perlakuan adalah semuanya berpendidikan SMA sedangkan pada kelompok kontrol sebagian besar berpendidikan SMA yaitu sebanyak 10 orang (91%) dan berpendidikan perguruan tinggi sebanyak 1 orang. Pendidikan ibu baik dari kelompok perlakuan maupun kontrol semuanya berpendidikan SMA.

5. Distribusi responden berdasarkan urutan dalam keluarga (Anak ke-)



Gambar 5.5 Responden berdasarkan urutan dalam keluarga kelompok perlakuan dan kontrol di TK Dharma Wanita pada 29 Juli sampai 13 Agustus 2010

Berdasarkan gambar 5.5 di atas, 22 responden, 11 kelompok perlakuan dan 11 kelompok kontrol dapat diketahui 8 anak (73%) kelompok perlakuan merupakan anak ke-1 dan 3 anak (27%) merupakan anak ke-2. Kelompok kontrol 5 anak (46%) merupakan anak ke-1, 5 anak (46%) merupakan anak ke-2, dan 1 anak (9%) merupakan anak ke-3.

5.1.3 Data Khusus

1. Hasil observasi nilai pre test dan post test pada kelompok perlakuan

Tabel 5.1 Nilai pre test dan post test *emotional intelligence* pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita pada tanggal 29 Juli dan 13 Agustus 2010 kelompok perlakuan.

No. Responden	Pre Test			Post Test			Selisih
	Nilai	Kode	Kriteria	Nilai	Kode	Kriteria	
1.	8	3	Sedang	10	4	Tinggi	2
2.	8	3	Sedang	9	3	Sedang	1
3.	6	2	Rendah	9	3	Sedang	3
4.	9	3	Sedang	11	4	Tinggi	2
5.	6	2	Rendah	11	4	Tinggi	5
6.	8	3	Sedang	11	4	Tinggi	3
7.	6	2	Rendah	11	4	Tinggi	5
8.	6	2	Rendah	11	4	Tinggi	5
9.	6	2	Rendah	9	3	Sedang	3
10.	8	3	Sedang	11	4	Tinggi	3
11.	5	2	Rendah	9	3	Sedang	4
\bar{x}	6,9			10,2			
SD	1,3			0,98			
Uji Wilcoxon $p = 0,004$							

Keterangan:

1 – 3 : Sangat Rendah (Kode = 1)

4 – 6 : Rendah (Kode = 2)

7 – 9 : Sedang (Kode = 3)

10-12: Tinggi (Kode = 4)

13-15: Sangat Tinggi (Kode = 5)

Berdasarkan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan signifikansi (p) = 0,004, berarti ada pengaruh *Edu-Games Programme* terhadap *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita.

2. Hasil observasi nilai pre test dan post test pada kelompok kontrol

Tabel 5.2 Nilai pre test dan post test *emotional intelligence* pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita pada tanggal 29 Juli dan 13 Agustus 2010 kelompok kontrol.

No. Responden	Pre Test			Post Test			Selisih
	Nilai	Kode	Kriteria	Nilai	Kode	Kriteria	
1.	5	2	Rendah	6	2	Rendah	1
2.	6	2	Rendah	6	2	Rendah	0
3.	6	2	Rendah	6	2	Rendah	0
4.	7	3	Sedang	7	3	Sedang	0
5.	8	3	Sedang	8	3	Sedang	0
6.	7	3	Sedang	6	2	Rendah	-1
7.	6	2	Rendah	6	2	Rendah	0
8.	6	2	Rendah	6	2	Rendah	0
9.	7	3	Sedang	7	3	Sedang	0
10.	5	2	Rendah	6	2	Rendah	1
11.	5	2	rendah	5	2	rendah	0
\bar{x}	6,2			6,3			
SD	0,98			0,79			
Uji Wilcoxon $p=0,31$							

Keterangan:

1 – 3 : Sangat Rendah (Kode = 1)

4 – 6 : Rendah (Kode = 2)

7 – 9 : Sedang (Kode = 3)

10-12: Tinggi (Kode = 4)

13-15: Sangat Tinggi (Kode = 5)

Berdasarkan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan signifikansi (p) = 0,31, berarti tidak ada pengaruh yang signifikan pemberian claydho dan lego terhadap *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita.

3. Hasil observasi nilai post test kelompok perlakuan dan post test pada kelompok kontrol

Tabel 5.3 Nilai post test kelompok perlakuan dan post test kelompok kontrol terhadap *emotional intelligence* pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita pada tanggal 29 Juli dan 13 Agustus 2010

No. Responden	Post Test Kelompok Perlakuan			Post Test Kelompok Kontrol			Selisih
	Nilai	Kode	Kriteria	Nilai	Kode	Kriteria	
1.	10	4	Tinggi	6	2	Rendah	4
2.	9	3	Sedang	6	2	Rendah	3
3.	9	3	Sedang	6	2	Rendah	3
4.	11	4	Tinggi	7	3	Sedang	4
5.	11	4	Tinggi	8	3	Sedang	3
6.	11	4	Tinggi	6	2	Rendah	5
7.	11	4	Tinggi	6	2	Rendah	5
8.	11	4	Tinggi	6	2	Rendah	5
9.	9	3	Sedang	7	3	Sedang	2
10.	11	4	Tinggi	6	2	Rendah	5
11.	9	3	Sedang	5	2	rendah	4
\bar{x}	10,2			6,3			
SD	0,98			0,79			
Uji Mann Whitney $p=0,000$							

Keterangan:

1 – 3 : Sangat Rendah (Kode = 1)

4 – 6 : Rendah (Kode = 2)

7 – 9 : Sedang (Kode = 3)

10-12: Tinggi (Kode = 4)

13-15: Sangat Tinggi (Kode = 5)

Berdasarkan uji *Mann Whitney* didapatkan hasil (p) = 0,000, hal ini menunjukkan bahwa kelompok kontrol maupun perlakuan ada perbedaan dari hasil *post test* setelah diberikan *Edu-Games Programme*.

5.2 Pembahasan

Emotional Intelligence anak usia 4-5 tahun sesudah diterapkan *Edu-Games Programme* pada kelompok perlakuan di TK Dharma Wanita mengalami peningkatan. Sebelum diterapkan *Edu-Games Programme* anak usia 4-5 tahun memiliki *emotional intelligence* yang sebagian besar rendah. Setelah diterapkan *Edu-Games Programme* memiliki *emotional intelligence* yang tinggi.

Emotional intelligence dapat ditingkatkan melalui stimulasi bermain, dimana bermain adalah hal yang sangat disukai anak, dan dengan stimulasi bermain ini diharapkan anak akan memperoleh stimulasi mental yang merupakan cikal bakal dari pengembangan kecerdasan, keterampilan, kemandirian, kepribadian, dan sebagainya. *Emotional intelligence* dapat ditingkatkan dengan cara berpraktik atau berlatih secara nyata (Hernowo, 2005). Keunggulan *Edu-Games Programme* yang dapat menstimulasi peningkatan *emotional intelligence* yaitu dapat melatih indra pendengaran, imajinasi, serta melatih anak mengambil keputusan. Strategi meningkatkan *emotional intelligence* anak bagi orang tua diantaranya sabar menghabiskan waktu dengan anak, peka terhadap keadaan emosional anak, sadar dan menghargai emosinya sendiri (Goleman, 2004).

Anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita sebelum penerapan *Edu-Games Programme* mengalami *emotional intelligence* rendah terutama pada aspek memahami perasaan orang lain. Semua gangguan emosional tersebut merupakan manifestasi dari rendahnya *emotional intelligence*. *Emotional Intelligence* pada penelitian ini mengalami peningkatan setelah penerapan *Edu-Games Programme* yang dapat melatih indra pendengaran, imajinasi, serta melatih anak mengambil keputusan. Pola permainan yang disediakan *Edu-Games Programme* merupakan

pola permainan berulang-ulang yang sangat efektif untuk meningkatkan *emotional intelligence*. Faktor pendukung yang juga dapat meningkatkan *emotional intelligence* pada penelitian ini yaitu peran serta orang tua yang dengan sabar menunggu anak dan guru dalam memberikan pengarahan kepada anak. Pengarahan itu berupa penjelasan tentang pentingnya sosialisasi, saling menghargai sesama, membiasakan bersikap sabar, serta didukung oleh figur tauladan dari orang tua dan guru. Informasi ini didapat dari wawancara peneliti terhadap orang tua. Selain itu selama penelitian berlangsung, anak-anak diajarkan untuk melatih kesabaran melalui antri menunggu giliran, menunggu proses jalannya permainan *Edu-Games Programme*, meluangkan waktu untuk mengikuti permainan, serta diajari untuk sopan santun.

Emotional intelligence anak usia 4-5 tahun pada kelompok kontrol di TK Dharma Wanita tidak mengalami perubahan yang signifikan selama penelitian dilakukan. Anak-anak pada kelompok kontrol tetap memiliki *emotional intelligence* yang rendah, walaupun ada beberapa nilai yang berubah.

Perkembangan emosi anak bergantung sekaligus pada faktor maturational (pematangan) dan faktor belajar, dan tidak semata-mata bergantung pada salah satunya (Hurlock, 1998). Permainan lego dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak serta melatih sosialisasi apabila dilakukan secara berkelompok (Henny, 2008).

Emotional intelligence anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita pada kelompok kontrol tidak mengalami perubahan yang signifikan karena tidak bermain *Edu-Games Programme* tetapi bermain menggunakan alat permainan lain seperti lego, claydho. Lego dan claydho merupakan alat permainan yang

digunakan secara bergantian di TK Dharma Wanita. Lego dan claydho merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang perkembangan motorik halus anak. Berdasarkan nilai hasil pre test maupun post test sama kecuali pada beberapa anak ada yang mengalami perubahan namun tidak mengubah klasifikasi *emotional intelligence* yaitu tetap berada pada klasifikasi *emotional intelligence* yang rendah. Adanya perubahan nilai yang tidak signifikan ini disebabkan salah satunya karena alat permainan lain yang digunakan oleh anak selama proses penelitian seperti lego, claydho. Anak-anak pada kelompok kontrol diberikan alat permainan lain untuk menghindari rasa iri pada diri anak-anak.

Edu-Games Programme memiliki pengaruh terhadap peningkatan *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita. Setelah diterapkan *Edu-Games Programme* anak-anak yang sebelumnya memiliki *emotional intelligence* yang rendah maupun sedang menjadi memiliki *emotional intelligence* yang tinggi.

Emotional intelligence ditentukan oleh kecakapannya di bidang emosi dan ini dapat dilatih dan ditingkatkan sejak dini secara terus-menerus dan bukan merupakan kecerdasan yang bersifat bawaan sejak lahir seperti kecerdasan intelektual (Suryabrata, 1996). Upaya meningkatkan *emotional intelligence* dapat dilakukan dengan memberikan stimulasi bermain, salah satunya dengan menggunakan *Edu-Games Programme* melalui media komputer yang dapat merangsang perkembangan otak emosi (Shapiro, 2003).

Pengaruh *Edu-Games Programme* pada penelitian ini berdasarkan hasil kuesioner tidak dipengaruhi oleh jenis kelamin, usia, penghasilan orang tua, urutan dalam keluarga, maupun pendidikan orang tua. Masing-masing anak menunjukkan hasil penilain yang bervariasi. Meskipun anak berusia 5 tahun tetapi

peningkatan *emotional intelligence*-nya ada yang lebih rendah dari anak berusia 4 tahun. Penghasilan orang tua juga tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita. Urutan anak dalam keluarga juga tidak memiliki pengaruh signifikan. Pendidikan orang tua anak juga tidak memiliki pengaruh signifikan karena sebagian besar memiliki latar belakang pendidikan yang sama. Peningkatan *emotional Intelligence* pada penelitian ini dipengaruhi oleh *Edu-Games Programme* yang dapat melatih indra pendengaran, imajinasi, serta melatih anak mengambil keputusan, didukung oleh faktor lain seperti peran serta orang tua dan peran pengajar. *Edu-Games Programme* disajikan dalam animasi serta design grafis yang sangat atraktif sehingga proses belajar menjadi sangat menarik bagi anak sehingga dapat membangkitkan visualisasi berpikir, merangsang berimajinasi, dan berfantasi serta menggunakan model pembelajaran multisensory. *Edu-Games* juga dilengkapi dengan lagu-lagu serta suara pujian jika anak-anak berhasil melakukan permainan dengan benar. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan penerimaan terhadap hipotesis penelitian menunjukkan bahwa *Edu-Games Programme* efektif untuk diterapkan dalam meningkatkan *emotional intelligence* pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. Oleh karena itu keberadaan *Edu-Games programme* sebagai metode baru yang cocok diterapkan di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri untuk meningkatkan *emotional intelligence* siswa usia 4-5 tahun.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN



BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai simpulan yang didapat dari hasil penelitian pengaruh *Edu-Games Programme* terhadap peningkatan *emotional intelligence* anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri dan saran yang bisa dipakai untuk pengembangan selanjutnya.

6.1. Kesimpulan

Emotional intelligence anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri pada kelompok perlakuan mengalami peningkatan setelah diterapkan *Edu-Games Programme* sedangkan pada kelompok kontrol mengalami perubahan yang tidak signifikan. Penggunaan *Edu-Games Programme* dapat meningkatkan *emotional intelligence* yang terdiri dari kemampuan anak memahami diri sendiri, mengatur diri sendiri, memahami perasaan orang lain, serta keterampilan social anak terhadap lingkungan.

6.2. Saran

1. Bagi orang tua

Menyediakan alat permainan yang dapat menstimulasi peningkatan *emotional intelligence*

2. Bagi Institusi TK

Menyediakan alat permainan edukatif di TK yang dapat menstimulasi peningkatan *emotional intelligence*

3. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan waktu yang lebih lama atau dengan menggunakan jenis permainan *Edu-Games Programme* yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, A.G. (2005). *ESQ: Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosional dan Spiritual*. Jakarta: Arga
- Arikunto, Suharsimi, (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Benjamin, Gordon, (2002). *Five Strategies to Build Your EQ*. www.ihhp.bill.com. Tanggal 21 Mei. Jam 23.00
- Dameria, (2005). *Pentingnya Pendidikan Kecerdasan Emosi*. (http://ganeca.blogspot.com/archive/2005/06/2/ge_mozaik_juni_2005_%E2%80%9393_pentingnya_pendidikan_kecerdasan_emos.html). Tanggal 15 Maret 2010. Jam 14.00 WIB
- Davis, Mark, (2004). *Uji dan Asah EQ Anda: Mengetahui Tingkat Keerdasan Emosi Anda*. Jakarta: Harmoni
- Ferysyfa, (2000). *Sabar: Kunci Kecerdasan Emosional*. www.geocities.com/very212/fery.html. Tanggal 28 April 2010. Jam 23.00
- Goleman, Daniel, (2000). *Emotional Intelligence (terjemahan)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Gottman, John, (2001). *Kiat-kiat Membesarkan Anak yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Hansen & Zambo, (2007). *Loving and Learning with Wemberly and David: Fostering Development in Early Childhood Education*. Journal of Early Childhood Education, Hal: 4-5
- Hidayat, A.A., (2005). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak I*. Jakarta: Salemba Medika
- Hidayat, Teddy, (2009). *Prevalensi Gangguan Mental Emotional*. www.pikiran-rakyat.com/prprint.php?mib=beritadetail&id=49096 - 21k. Tanggal diakses tanggal 28 April 2010. Jam 18.00
- Hurlock, Elizabeth B., (1998). *Perkembangan Anak (terjemahan) Edisi ke 6 Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Iswidharmanjaya, Derry, (2008). *Bila Anak Usia Dini Bersekolah*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- John, P. Mayer, (2003). *Kesuksesan Kerja Didukung dengan EQ yang Tinggi*. www.dwp.or.id/index_article.php. Tanggal 20 Mei 2010. Jam 20.00

- Malahayati. 2009. *Siap Menjadi Genius Sejak Usia Dini IQ, EQ, SQ untuk Anak Usia 3-7 Tahun*. Yogyakarta: Kendi Mas Media
- Moeslichatoen, (1999). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Monks, Knoers, Siti Rahayu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Mulyadi, Seto, (2005). *Kecerdasan Emosional Anak Penting Dikembangkan*. <http://www.pelita.or.id/baca.php?id=16965>. Tanggal 22 Mei 2010. Jam 15.15
- NICHD Early Child Care Reserch 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
- Notoatmojo, S., (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nursalam & Pariani, (2000). *Pendekatan Praktis Metodologi Riset Keperawatan*. Surabaya: FK UNAIR
- Nursalam, (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pedoman Skripsi, tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Pasiak, Taufiq, (2002). *Revolusi IQ/EQ/SQ: Antara Neurosains dan Alquran*. Bandung: Mizan
- Rudi, S., (2002). *Emotional Intelligence*. www.unpar.ac.id/web/rudiscolumn. Tanggal 23 Mei 2010. Jam 21.00
- Sugiyono, (2003). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta
- Perry and Potter, (2005). *Fundamental Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Sastroasmoro, (2002). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Klinis*. Jakarta: Sagung Seto
- Shapiro, Lawrence E., (2003). *Mengajarkan Emotional Intelligence pada Anak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Soetjningsih, (2002). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC
- Sudjana, (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

- Sudrajat, Akhmad, (2008). *Memahami Emosi Individu: Let's Talk About Education*. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/06/09/memahami-emosi-individu>. Tanggal 20 April 2010. Jam 16.00
- Sutomo, Irmada Dedi, (2002). *Pengaruh Ketidakutuhan Orangtua Secara Fisik Terhadap Kecerdasan Emosi Anak SLTP 2 Sedayu Gresik*. Thesis Fakultas Psikologi Tidak dipublikasikan, Universitas Airlangga. Surabaya, hal: 32-33
- Suyanto, (2009). *Urgensi Pendidikan Karakter*. www.mandikdasmen.depdiknas.go.id/suyanto/urgensi. Tanggal 25 Mei 2010. Jam 19.00
- Unair, (2009). *Buku Pedoman Penyusunan Proposal dan Skripsi Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran UNAIR*. Surabaya
- Wahyuningsih, A.S., (2004). *Hubungan Kecerdasan emosional dengan Prestasi belajar pada Siswa Anak Kelas II SMU LabSchool Jakarta*. <http://one.indoskripsi.com/judul-skripsi/psikologi>. Tanggal 25 Mei 2010. Jam 19.00
- Yosep, Iyus, (2005). *Pentingnya ESQ (Emosional dan spiritual Question) Bagi Perawat Dalam Manajemen Konflik*. http://www.tamuk.edu/edu/kwei000/Research/Articles/Article_files/Emotional_Intelligence_Right_Mind.pdf. Tanggal 25 Mei 2010. Jam 09.10

LAMPIRAN

Lampiran 4

LEMBAR PERMINTAAN MENJADI RESPONDEN

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya, maka saya:

Nama : Okta Efina

NIM : 010610356 B

Akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH *EDU-GAMES PROGRAMME* TERHADAP PENINGKATAN *EMOTIONAL INTELLIGENCE* ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DHARMA WANITA SUMBER-TIRU KIDUL KECAMATAN GURAH KABUPATEN KEDIRI”**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Edu-Games Programme* terhadap *Emotional Intelligence* anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Sumber-Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. Untuk kepentingan tersebut, maka saya mohon partisipasi Ibu/Bapak sebagai orang tua murid untuk mengizinkan putra/putri Saudara untuk mengikuti penelitian ini secara sukarela dan apa adanya. Semua jawaban dan data dari Ibu/Bapak maupun Putra/Putri dari Ibu/Bapak akan saya gunakan sesuai kepentingan dan akan dijaga kerahasiaannya.

Demikian permintaan ini dibuat, atas bantuan dan kerjasama Ibu/Bapak, saya sampaikan terima kasih.

Hormat saya,

Okta Efina
010610356B

Lampiran 2

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Umur :

Alamat :

Setelah mendapat penjelasan dari tujuan penelitian ini, saya sebagai orang tua murid menyatakan saya bersedia serta mengizinkan anak saya menjadi responden pada penelitian yang dilakukan oleh saudari Okta Efina (010610356 B), mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya dengan judul:

“PENGARUH *EDU-GAMES PROGRAMME* TERHADAP PENINGKATAN *EMOTIONAL INTELLIGENCE* ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DHARMA WANITA SUMBER-TIRU KIDUL KECAMATAN GURAH KABUPATEN KEDIRI”

Demikian atas ketersediaan ini, saya nyatakan dengan sesungguhnya, sukarela, dan tanpa paksaan pihak manapun.

Terima kasih

Kediri, Juli 2010

Orang Tua/Wali Murid

Lampiran 6

KUESIONER PENELITIAN

**PENGARUH *EDU-GAMES PROGRAMME* TERHADAP *EMOTIONAL INTELLIGENCE* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN TK DHARMA WANITA
SUMBER-TIRU KIDUL KECAMATAN GURAH-KEDIRI**

Tanggal pengkajian :

Kode responden :

Petunjuk pengisian :

- Diisi oleh orang tua
- Berilah tanda silang pada jawaban yang dianggap benar
- (*) Coret yang tidak perlu

Kuesioner A : Data Demografi

Identitas responden

1. Jenis kelamin : Perempuan/ Laki-laki*

2. Usia pada saat ini :

3. Kelas :

4. Penghasilan Orang Tua/Bulan :

1) < Rp. 500.000,00

2) Rp. 500.000,00 – Rp. 1.000.000,00

2) > Rp. 1.000.000,00

5. Pendidikan Ayah :

1) Tidak Sekolah

2) SD

3) SMP

4) SMA

5) Perguruan Tinggi

6. Pendidikan Ibu :

1) Tidak Sekolah

2) SD

3) SMP

4) SMA

5) Perguruan Tinggi

Kuesioner B : Skala Kecerdasan Emosi

NAMA :

USIA :

Petunjuk pengisian:

- Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai
- Jawablah semua pertanyaan di bawah ini, periksa kembali jika sudah selesai mengerjakan agar tidak ada soal yang terlewatkan

A. Kemampuan Anak Memhami Diri Sendiri

1. Kamu sedang bermain boneka/mainan. Kamu sangat suka dengan boneka/mainan itu, karena boneka/mainan itu adalah boneka/mainan kesayanganmu yang dibeliakan oleh mama. Tiba-tiba, boneka/mainan itu direbut oleh kakakmu. Kamu terkejut, dan tak sempat mempertahankannya. Air matamu keluar, kamu merasa...
 - a. Menangis/Sedih
 - b. Marah
 - c. Tertawa
 - d. Diam saja
2. Kamu sedang belajar di kelas, pada bulan pertama sekolahmu. Kamu mendapat pujian dari ibu guru karena bisa menulis nama dengan benar. Kamu merasa...
 - a. Menangis/Sedih
 - b. Marah
 - c. Gembira
 - d. Diam saja

3. Ini adalah hari pertamamu di sekolah. Setelah berbaris, kamu disuruh masuk ke ruangan kelas. Ibu guru menyuruh masing-masing murid untuk maju ke depan kelas dan memperkenalkan diri. Nomor urutmu ada pada nomor urut pertama. Pada saat namamu dipanggil, kamu...
 - a. Merasa malu
 - b. Melirik ke kiri dan ke kanan
 - c. Merasa gugup dan bingung
 - d. Biasa saja, dan kamu langsung maju ke depan kelas
4. Kamu sedang di rumah saat itu. Kamu mau minum karena haus, tapi gelas untuk minum di rak piring dan kamu terlalu jauh untuk menjangkaunya. Kamu masih terlalu kecil untuk bisa menjangkau gelas itu. Kamu akan...
 - a. Meminta tolong pada ibu dan ayah
 - b. Diam saja
 - c. Menangis
 - d. Berteriak

B. Kemampuan Anak Mengatur Sendiri

1. Kamu mau berangkat ke sekolah. Ketika dalam perjalanan, kamu baru sadar kalau botol minumu tertinggal. Kamu akan kehausan jika tidak mempunyai minuman. Apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Kembali ke rumah dan mengambil minuman kemudian berangkat sekolah
 - b. Bingung takut kehausan tapi terus saja sekolah
 - c. Menangis takut terlambat bila kembali ke rumah

2. Di ruangan kelas, pak guru menyuruh seorang murid maju untuk menjumlahkan angka-angka ke depan kelas. Pak guru sedang memanggilmu. Apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Diam saja karena takut dan malu
 - b. Segera maju dan berusaha menjawab pertanyaan Pak Guru
 - c. Tidak mau maju ke depan kelas, menangis
3. Hari pertama masuk kelas pada waktu TK, kamu berada diantara banyak orang. Teman-temanmu asing sama sekali bagimu. Tampak beberapa orang berkenalan dan ada juga yang diam saja merasa takut. Bagaimana perasaanmu saat awal masuk sekolah? Apa yang kamu lakukan saat awal masuk sekolah?
 - a. Menunggu orang lain mengajak berkenalan
 - b. Diam saja karena takut dan malu
 - c. Berkenalan dengan teman-teman baru
4. Di ruangan belajar kamu ingin pipis, kamu sedang di dalam ruangan kelas, di barisan bangku terakhir. Ibu guru sedang asyik menjelaskan di ruangan kelas. Apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Meminta ijin pada ibu guru misalnya dengan mengacungkan tangan
 - b. Diam saja menunggu sampai istirahat karena takut meminta ijin
 - c. Menangis karena takut pipis di celana

C. Kemampuan Anak Memahami Perasaan Orang Lain

1. Kamu bermain lompat tali bersama teman-temanmu. Tiba-tiba ada temanmu yang terjatuh, dia menderita luka di kakinya. Apa yang harus kamu lakukan?

- a. Menertawakan anak yang jatuh
 - b. Diam saja, takut menolong karena kakinya luka
 - c. Segera minta bantuan untuk menolongnya
2. Di sebuah ruangan kelas, kamu akan mulai belajar pagi ini, ada salah satu temanmu yang kelupaan membawa pensil warnanya. Ibu guru menyuruhmu membuka buku dan pensilmu masing-masing. Temanmu sedang kebingungan dan melihat ke kiri dan ke kanan. Apa yang seharusnya kamu lakukan?
- a. Saya akan segera menolongnya, saya akan meminjamkan jika saya mempunyai dua pensil. Jika tidak, saya akan mencarinya pinjamkan kepada teman-teman yang lain. Jika tidak ada, saya akan mencoba memberitahu kepada ibu guru.
 - b. Saya diam saja. Biarkan saja dia, salah dia sendiri tidak membawa pensil
 - c. Menyembunyikan pensil saya karena saya takut nanti dia merusak pensil saya jika saya pinjamkan
3. Anak sedang disalami teman-temannya, dia terpilih sebagai juara 1 lomba balap karung pada perayaan 17 Agustus. Guru-guru dan teman-teman mengucapkan selamat dan kagum padanya. Apa yang seharusnya kamu lakukan?
- a. Saya diam saja
 - b. Saya juga ikut menyalaminya, saya mengucapkan selamat padanya, senang rasanya.
 - c. Saya marah karena iri

D. Keterampilan Sosial Anak Terhadap Lingkungan

1. Kamu sedang bermain bersama teman-temanmu. Tiba-tiba ada anak baru yang ingin ikut bermain bersama kalian. Kamu ragu-ragu menatap anak itu. Apa yang akan kamu lakukan terhadap anak baru itu?
 - a. Mengajak anak baru itu bermain bersama
 - b. Dia tidak boleh ikut bermain karena akan mengganggu saja
 - c. Saya tidak akan memperdulikan anak baru itu
2. Kamu mempunyai mainan. Temanmu ingin meminjam. Tetapi itu adalah mainan kesayanganmu. Apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Marah dan tidak akan meminjamkan mainanmu
 - b. Meminjamkan mainanmu agar bisa bermain bersama-sama
 - c. Berebut mainan dengannya
3. Sebuah vas bunga/mainan kesayanganmu terinjak/rusak oleh temanmu tanpa sengaja. Dia sedang berjalan tergesa-gesa. Apa yang seharusnya dilakukan oleh anak yang menginjak/merusak itu?
 - a. Seharusnya itu cepat-cepat minta maaf kemudian berjanji untuk mengganti vas bunga yang rusak itu.
 - b. Jalan terus saja meninggalkanmu karena tadi tidak sengaja.
 - c. Tidak mengakui kesalahannya dan berbalik menyalahkanmu
4. Di ruang tamu ada tamu yang sedang berbincang-bincang dengan ayah dan ibumu. Kamu dari luar rumah selesai pulang dari bermain. Apa yang harus kamu lakukan ketika sampai rumah?
 - a. Saya masuk dan langsung meminta makanan pada ibu. Saya sedang kelelahan dari luar dan belum makan.

- b. Saya masuk ke rumah tanpa mengucapkan salam karena malu pada tamu orang tua saya.
- c. Saya akan mengucapkan salam terlebih dahulu dan langsung masuk ke kamar. Karena kalau saya masuk dan bermanja-manja dengan ayah dan ibu pasti akan mengganggu mereka.

Lampiran 7

PROSEDUR PENILAIAN KUESIONER

Berilah nilai 1 untuk setiap jawaban yang benar. Berilah nilai 0 jika anak tidak menjawab dengan benar.

A. Kemampuan Anak Memhami Diri Sendiri

1. A
2. C
3. D
4. A

B. Kemampuan Anak Mengatur Diri Sendiri

1. A
2. B
3. C
4. A

C. Kemampuan Anak Memahami Perasaan Orang Lain

1. C
2. A
3. B

D. Keterampilan Sosial Anak Terhadap Lingkungannya

1. A
2. B
3. A
4. C

PROSEDUR PENJUMLAHAN

1. Jumlahkan nilai ke-4 dimensi di atas. Dari hasil penjumlahan tersebut akan didapatkan nilai total.
2. Klasifikasikan nilai tersebut dalam rentang di bawah ini
 - 1 – 3 : kecerdasan emosional sangat rendah, orang tua harap dapat meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain dengan anak
 - 4 – 6 : kecerdasan emosional rendah, orang tua dapat memperhatikan keinginan dan harapan anak
 - 7 – 9 : kecerdasan emosional sedang, orang tua dapat meluangkan waktu lebih banyak untuk berbicara dengan anak
 - 10 – 12 : kecerdasan emosional tinggi, orang tua dapat meningkatkan intensitas berteman dengan anak
 - 13 – 15 : kecerdasan emosional sangat tinggi, orang tua diharapkan dapat mempertahankan cara mendidik anak.

Setelah mendapatkan nilai total, lihatlah pada rentang mana anak berada.

Lampiran 8

SATUAN ACARA KEGIATAN

MATERI : *Edu-Games Programme*
HARI/TANGGAL :
WAKTU : 12 kali pertemuan, durasi 20 menit/permainan

A. Analisis Situasional

1. Kegiatan : Permainan *Edu-Games Programme*
2. Peserta : Siswa Usia 4-5 tahun
3. Tempat : TK Dharma Wanita Sumber Tiru Kidul

B. Tujuan Instruksional

1. Tujuan Instruksional Umum (TIU)
Membantu tumbuh kembang anak agar lebih optimal
2. Tujuan Instruksional Khusus (TIK)
 - a. Anak mengenal *Edu-Games Programme*
 - b. Anak memahami peraturan permainan *Edu-Games Programme*
 - c. Anak dapat melakukan permainan *Edu-Games Programme*

C. Metode

Bermain menggunakan game komputer

D. Sarana

1. Komputer
2. CD *Edu-Games Programme*

E. Kegiatan

No.	Kegiatan	Peserta	Waktu
1.	Persiapan 1. Menyiapkan peralatan <i>edu-games programme</i> 2. Mengumpulkan para siswa ke dalam kelas 3. Menjelaskan permainan <i>edu-games programme</i> dan aturan permainannya 4. Membagi siswa dalam kelompok 5. Memanggil siswa sesuai kelompok	1. Siswa usia 4-5 tahun 2. Peneliti dibantu dengan fasilitator (guru)	5-10 menit
2.	Pelaksanaan 1. Pemberian permainan <i>edu-games programme</i> . 2. Permainan dilakukan sesuai instruksi yang ada di komputer		20 menit setiap permainan
3.	Penutup: 1. Mengucapkan salam 2. Membuat janji pertemuan yang akan datang		5-10 menit

F. Evaluasi

Evaluasi dilakukan setiap kali pertemuan untuk kemampuan anak menggunakan *Edu-Games Programme*.

G. Kriteria Evaluasi

- 1. Pemahaman terhadap aturan permainan**
- 2. Kepatuhan dalam menjalankan aturan permainan**

Lampiran 9

HASIL TABULASI DATA

Kelompok	No	Jenis Kelamin	Usia	Kelas	Penghasilan Orang Tua/Bulan	Pendidikan Ayah	Pendidikan Ibu	Anak Ke-	Nilai Pre Test	Nilai Post Test	Selisih
Perlakuan	1.	1	2	2	2	4	4	1	8	10	2
	2.	2	2	2	3	4	4	1	8	9	1
	3.	2	2	2	2	4	4	1	6	9	3
	4.	2	1	2	2	4	4	2	9	11	2
	5.	2	2	2	1	4	4	1	6	11	5
	6.	2	2	2	1	4	4	1	8	11	3
	7.	1	2	2	2	4	4	2	6	11	5
	8.	1	1	1	2	4	4	1	6	11	5
	9.	2	2	2	3	4	4	1	6	9	3
	10.	1	2	2	2	4	4	2	8	11	3
	11.	2	2	2	1	4	4	1	5	9	4
Kontrol	1	1	2	2	3	5	4	2	5	6	1
	2.	2	2	2	2	4	4	2	6	6	0
	3.	2	2	2	1	4	4	2	6	6	0
	4.	2	2	2	1	4	4	1	7	7	0
	5.	2	2	2	1	4	4	3	8	8	0
	6.	1	2	2	2	4	4	2	7	6	-1
	7.	2	2	2	1	4	4	2	6	6	0
	8.	2	2	2	2	4	4	1	6	6	0
	9.	2	2	2	1	4	4	1	7	7	0
	10.	2	2	2	1	4	4	1	5	6	1
	11.	L	1	1	2	3	4	4	1	5	5

KETERANGAN TABULASI DATA

1. Jenis kelamin : 1 = Laki-laki
2 = Perempuan
2. Usia : 1 = 4 tahun
2 = 5 tahun
3. Kelas : 1 = TK A
2 = TK B
4. Penghasilan Orang Tua/Bulan: 1 = < Rp. 500.000,00
2 = Rp. 500.000,00 – Rp. 1.000.000
3 = > Rp. 1.000.000,00
5. Pendidikan ayah/Ibu : 1 = Tidak Sekolah
2 = SD
3 = SMP
4 = SMA
5 = Perguruan Tinggi

6. Anak Ke-

: 1 = Anak Ke-1

2 = Anak Ke-2

3 = Anak Ke-3

4 = Lain-lain

**TABULASI DATA KHUSUS
KELOMPOK PERLAKUKAN PRE TEST**

No. Responden	Pertanyaan															Jumlah	Kode	Kriteria
	Kemampuan Anak Memahami Diri sendiri					Kemampuan Anak Mengatur Diri Sendiri				Kemampuan Anak Memahami Perasaan Orang Lain			Keterampilan Anak Terhadap Lingkungan					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1.	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	8	3	Sedang
2.	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	8	3	Sedang
3.	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	6	2	Rendah
4.	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	9	3	Sedang
5.	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	6	2	Rendah
6.	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	8	3	Sedang
7.	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	6	2	Rendah
8.	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	6	2	Rendah
9.	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	6	2	Rendah
10.	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	8	3	Sedang
11.	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	5	2	Rendah
	Mean															6,9		
	SD															1,2		

**TABULASI DATA KHUSUS
KELOMPOK PERLAKUAN POST TEST**

No. Responden	Pertanyaan															Jumlah	Kode	Kriteria
	Kemampuan Anak Memahami Diri sendiri					Kemampuan Anak Mengatur Diri Sendiri			Kemampuan Anak Memahami Perasaan Orang Lain			Keterampilan Anak Terhadap Lingkungan Sosial						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1.	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	10	4	Tinggi
2.	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	9	3	Sedang
3.	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	9	3	Sedang
4.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	11	4	Tinggi
5.	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	11	4	Tinggi
6.	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	11	4	Tinggi
7.	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11	4	Tinggi
8.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	11	4	Tinggi
9.	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	9	3	Sedang
10.	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	11	4	Tinggi
11.	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	9	3	Sedang
Mean																10,2		
SD																0,98		

**TABULASI DATA KHUSUS
KELOMPOK KONTROL PRE TEST**

No. Responden	Pertanyaan															Jumlah	Kode	Kriteria
	Kemampuan Anak Memahami Diri sendiri					Kemampuan Anak Mengatur Diri Sendiri			Kemampuan Anak Memahami Perasaan Orang Lain		Keterampilan Sosial Anak Terhadap Lingkungan							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1.	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	5	2	Rendah
2.	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	6	2	Rendah
3.	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	6	2	Rendah
4.	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	7	3	Sedang
5.	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	8	3	Sedang
6.	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	7	3	Sedang
7.	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	6	2	Rendah
8.	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	6	2	Rendah
9.	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	7	3	Sedang
10.	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	2	Rendah
11.	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	5	2	Rendah
Mean															6,2			
SD															0,98			

**TABULASI DATA KHUSUS
KELOMPOK KONTROL POST TEST**

No. Responden	Pertanyaan															Jumlah	Kode	Kriteria	
	Kemampuan Anak Memahami Diri sendiri					Kemampuan Anak Mengatur Diri Sendiri					Kemampuan Anak Memahami Perasaan Orang Lain								Keterampilan Anak Terhadap Lingkungan Sosial
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
1.	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	5	2	Rendah	
2.	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	6	2	Rendah		
3.	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	6	2	Rendah		
4.	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	7	3	Sedang		
5.	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	8	3	Sedang		
6.	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	7	3	Sedang		
7.	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	6	2	Rendah		
8.	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	6	2	Rendah		
9.	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	7	3	Sedang		
10.	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	5	2	Rendah		
11.	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	5	2	Rendah		
Mean																6,3			
SD																0,79			

KELOMPOK PERLAKUAN

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test perlakuan - pre test perlakuan Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
Ties	1 ^c		
Total	11		

a. post test perlakuan < pre test perlakuan

b. post test perlakuan > pre test perlakuan

c. post test perlakuan = pre test perlakuan

Test Statistics^b

	post test perlakuan - pre test perlakuan
Z	-2.919 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Frequencies

		pre test perlakuan	post test perlakuan
N	Valid	11	11
	Missing	0	0

Frequency Table

pre test perlakuan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid rendah	6	54.5	54.5	54.5
sedang	5	45.5	45.5	100.0
Total	11	100.0	100.0	

post test perlakuan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sedang	4	36.4	36.4	36.4
tinggi	7	63.6	63.6	100.0
Total	11	100.0	100.0	

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre test perlakuan	11	2.00	3.00	2.4545	.52223
post test perlakuan	11	3.00	4.00	3.6364	.50452
Valid N (listwise)	11				

KELOMPOK KONTROL

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test kontrol - pre test kontrol	Negative Ranks	1 ^a	1.00	1.00
	Positive Ranks	0 ^b	.00	.00
	Ties	10 ^c		
	Total	11		

a. post test kontrol < pre test kontrol

b. post test kontrol > pre test kontrol

c. post test kontrol = pre test kontrol

Test Statistics^b

	post test kontrol - pre test kontrol
Z	-1.000 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.317

a. Based on positive ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Frequencies

		pre test kontrol	post test kontrol
N	Valid	11	11
	Missing	0	0

Frequency Table

pre test kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid rendah	7	63.6	63.6	63.6
sedang	4	36.4	36.4	100.0
Total	11	100.0	100.0	

post test kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid rendah	8	72.7	72.7	72.7
sedang	3	27.3	27.3	100.0
Total	11	100.0	100.0	

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre test kontrol	11	2.00	3.00	2.3636	.50452
post test kontrol	11	2.00	3.00	2.2727	.46710
Valid N (listwise)	11				

NPar Tests

Mann-Whitney Test

		Ranks		
kelompok		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest	perlakuan	11	16.45	181.00
	kontrol	11	6.55	72.00
	Total	22		

Test Statistics ^b	
	posttest
Mann-Whitney U	6.000
Wilcoxon W	72.000
Z	-3.795
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelompok

