

27
12
201
P

TESIS

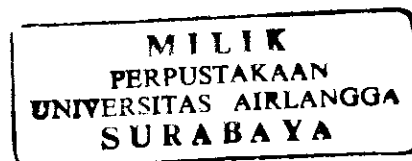
**PENGARUH POLA PERMAINAN SOSIAL TERHADAP PENINGKATAN
KECERDASAN EMOSI ANAK**

SUATU STUDI QUASI EKSPERIMENTAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH



NURUL HARTINI

NIM. 099913487/M



PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS AIRLANGGA

2002

**PENGARUH POLA PERMAINAN SOSIAL TERHADAP
PENINGKATAN KECERDASAN EMOSI ANAK
(SUATU STUDI QUASI EKSPERIMENTAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH)**

TESIS

UNTUK MEMPEROLEH GELAR MAGISTER
DALAM PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
MINAT KESEHATAN IBU DAN ANAK
PADA PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS AIRLANGGA

Oleh :
NURUL HARTINI S. Psi.
NIM 099913487 / M



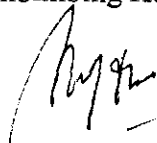
PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2002

LEMBAR PENGESAHAN

TESIS INI TELAH DISETUJUI
TANGGAL : FEBRUARI 2002

Oleh :

Pembimbing Ketua,



Dr. MMW. Tairas, MA. MBA.
NIP 131 675 106

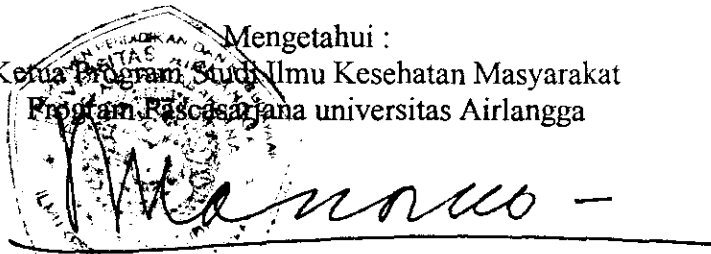
Pembimbing,



dr. Hardjono Suparto, SKM., SpA(K)
NIP 140 064 983

Mengetahui :

Ketua Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat
Program Pascasarjana universitas Airlangga



Prof. Dr. Eddy Pranowo Soedibyo, MPH.
NIP. 130 162 027

**Thesis ini telah diuji dan dinilai
Oleh panitia penguji pada
Program Pascasarjana Universitas Airlangga
Pada tanggal Februari 2002**

Panitia Penguji,

1. Dr. MMW. Tairas, MA. MBA.
2. dr. Hardjono Suparto, SKM. SpA(K).
3. Prof. Dr. H. M. Zaenudin
4. dr. Moersintowati BN, SpA(K). MSc.
5. Dr. dr. Boerhan Hidayat



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengaruh Pola Permainan Sosial Terhadap Peningkatan Kecerdasan Emosi Anak (Suatu Studi Quasi Eksperimental Pada Anak Usia Prasekolah).

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka tesis ini tidak dapat terwujud seperti ini, untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. MMW. Tairas, MA., MBA., selaku pembimbing ketua yang dengan tulus telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan serta saran-saran dalam penyelesaian tesis ini.
2. dr. Hardjono Suparto, SKM. Selaku pembimbing yang telah banyak memberikan dorongan dan masukan dalam penyelesaian penyusunan tesis ini.
3. Prof. M. Zainudin selaku konsultan metodologi dan para penguji yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan masukan dalam penyelesaian tesis ini.
4. dr. Marlina S Mahajudin, DSJ. Yang telah memberikan ijin mengikuti pendidikan Program Pascasarjana di Universitas Airlangga ini.
5. Prof. Dr. H. Muhammad Amin, dr., selaku direktur Program Pascasarjana dan Prof. Dr. H. Soedarto, DTM & H, PhD., selaku Rektor Universitas Airlangga terdahulu yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti pendidikan dan bantuan selama mengikuti pendidikan.

6. Kepala sekolah dan guru Taman Kanak-Kanak Jaya Negara dan PKK RW V Mojo serta pihak Depdiknas Kodya Surabaya – Kecamatan Gubeng yang telah membantu dalam proses pengambilan data.
7. Rekan-rekan KIA – IKM dan rekan-rekan Fakultas Psikologi Unair yang telah dengan ketulusan hati membagi suka dan duka selama menyelesaikan pendidikan ini.
8. Suamiku tercinta Guntur, ketiga anakku tersayang Luqman, Harun dan Shinta serta kedua orang tuaku yang secara tidak langsung telah memberikan dorongan dan pengorbanan hingga terselesaikannya pendidikan ini.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian pendidikan dan penelitian tesis ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT, membalaskan segala kebaikan dengan limpahan berkat dan karunia-Nya.

Surabaya, Februari 2002

Penulis,

Nurul Hartini. 099913487 M. **PENGARUH POLA PERMAINAN SOSIAL TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN EMOSI ANAK. Suatu Studi Quasi Eksperimen Pada Anak Usia Prasekolah.** Universitas Airlangga Surabaya. Program Pascasarjana Ilmu Kesehatan Masyarakat – Kesehatan Ibu dan Anak. 2002.

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengkaji pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak usia prasekolah ?, (2) Mengukur efektifitas penggunaan pola permainan sosial dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia prasekolah ?, dan (3) Mengkaji perbedaan pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak antara anak yang berjenis kelamin laki-laki dengan yang berjenis kelamin perempuan ?. Keinginan peneliti guna mengkaji ketiga hal tersebut dilandasi oleh pernyataan Thomas Acbenbach, psikolog University of Vermont (dalam Goleman, 1999 ; 514) yang menyatakan bahwa dalam masa sekarang telah terjadi penurunan kecerdasan emosi anak-anak. Selanjutnya Hurlock (1995 ; 93) menjelaskan bahwa dengan bermain anak akan mendapatkan banyak manfaat yang akan berguna dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, emosi/psikologis dan sosialnya. Hurlock juga menyebutkan bahwa salah satu jenis permainan yang mampu memotivasi perkembangan emosi dan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial. Oleh karenanya melalui penelitian eksperimen yaitu pemberian perlakuan pola permainan sosial yang dikenakan pada dua kelompok yaitu siswa TK Mojo sebagai kelompok kontrol dan siswa TK Jaya Negara sebagai kelompok eksperimen dengan tujuan untuk melihat peningkatan kecerdasan emosinya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pola permainan sosial terbukti efektif dan signifikan dalam mempengaruhi peningkatan kecerdasan emosi anak usia prasekolah. Selain itu juga terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang berjenis kelamin laki-laki dengan yang berjenis kelamin perempuan, dimana yang berjenis kelamin perempuan memiliki peningkatan kecerdasan emosi yang lebih cepat akibat adanya pemberian perlakuan.



Nurul Hartini. 099913487/M. **An Influence of Social game Patterns to Increase Children's Emotional Intelligence (An Experimental Quasi Study on Preschool Children)**. Universitas Airlangga Surabaya Program Pascasarjana, Ilmu Kesehatan Masyarakat – Kesehatan Ibu dan Anak. 2002.

ABSTRACT

This research is aimed at (1) analyzing influence of social game patterns on preschool children's to increase emotional intelligence, (2) Measuring the effectivity of social game pattern use in increasing the emotional intelligence of preschool children, (3) Analyzing the differences of social game pattern influence on the children's emotional intelligence increase between male and female pupils. The researcher's wish in analyzing the three matters as stated above is basically based upon Thomas Acbebach's views, a psychologist of University of Vermont (in Goleman, 1999; 514), stating that children have experienced a decline in their emotional intelligence nowadays. Then, Hurlock (1995; 93) explains that by playing game children can get a lot of benefits which are useful for supporting their physical, motoric, emotional, and social growth. He also states that one of the games is able to inovate children's emotional and social growth is the game patterns with social environment. Through experimental research, that is, by applying social game patterns to the two groups. Mojo Kindergarten pupils as a control group and Jaya Negara Kindergarten pupils as an experimental group, the researcher intends to take a look at their emotional intelligence increase. The result of this research proves that social game patterns is very effective in influencing preschool children's emotional intelligence increase, besides, it proves that there is a significant distinction between male pupils and the female ones. The female pupils have got faster emotional intelligence increase as a result of different treatment given to them.

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| Halaman Sampul | i |
| Persetujuan | ii |
| Penetapan Panitia Penguji | iii |
| Kata Pengantar | iv |
| Ringkasan | v |
| Abstrak | vi |
| Daftar Isi | vii |
| Daftar Tabel | viii |
| Daftar Lampiran | ix |
| | |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 7 |
| | |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA | 8 |
| 2.1 Kecerdasan Emosi | 8 |
| 2.2 Perkembangan Kecerdasan Emosi | 15 |
| 2.3 Bermain bagi Anak | 20 |
| 2.4 Permainan Anak | 23 |
| 2.5 Pola Permainan Sosial | 29 |
| 2.5 Peran Pola Permainan Sosial untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak | 30 |
| | |
| BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN | 32 |
| 3.1 Kerangka Konseptual | 32 |
| 3.2 Hipotesis Penelitian | 32 |
| | |
| BAB 4 METODE PENELITIAN | 33 |
| 4.1 Tipe Penelitian | 33 |
| 4.2 Variabel Penelitian | 34 |
| 4.3 Definisi Operasional | 35 |
| 4.4 Validitas Penelitian | 36 |
| 4.5 Lokasi dan Waktu Penelitian | 37 |
| 4.6 Populasi dan Sampel Penelitian | 37 |
| 4.7 Pengumpulan Data | 39 |
| 4.8 Instrumen Penelitian dan Validitasnya | 40 |
| 4.9 Analisis Data | 41 |

| | |
|---|-----------|
| BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN | 43 |
| 5.1 Gambaran Subyek Penelitian | 43 |
| 5.2 Hasil Analisis Data | 46 |
| 5.3 Pembahasan | 49 |
| BAB VI SIMPULAN DAN SARAN | 52 |
| 6.1 Simpulan | 52 |
| 6.2 Saran | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA | 55 |
| LAMPIRAN | 56 |



DAFTAR TABEL

| | | Hal. |
|-----------|--|------|
| Tabel I | KUHAP/Kaidah Uji Hipotesis Alternatif Penelitian | 42 |
| Tabel II | Gambaran Umum Kondisi Lokasi Penelitian | 45 |
| Tabel III | Hasil Analisis Data | 46 |
| Tabel IV | Mean Sebelum dan Sesudah Perlakuan | 46 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | Hal. |
|-----------------------------------|-------------|
| Lembar Observasi | 58 |
| Analisis Data | 61 |
| Data Asli | 62 |
| Mean Pre-Test dan Post-Test | 64 |
| Uji Normalitas Sebaran | 66 |
| Uji Homogenitas | 67 |
| Uji Anava | 68 |
| Keterangan Penelitian | 74 |



BAB 1 PENDAHULUAN

MILIK
PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA

1.1 Latar Belakang

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

Awalnya, istilah kecerdasan emosi/EQ (*Emotional Intelligence*) diperkenalkan oleh dua ahli psikologi, yakni Peter Salovey dari Harvard University dan John Mayer dari New Hampshire University, dimana kemudian dipopulerkan oleh Daniel Goleman. Kecerdasan emosi/EQ (*Emotional Quotient*) menggambarkan kemampuan seorang individu untuk mampu mengelola dorongan-dorongan dalam dirinya terutama dorongan emosinya. Perkembangan terakhir dalam bidang ilmu psikologi menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan emosi/EQ ini ternyata lebih penting bagi seorang individu daripada

kecerdasan intelektual/IQnya. Mengapa ? Goleman (1999 ; 513) menyebutkan bahwa :

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

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

Dunia anak tidaklah bisa dilepaskan dari dunia permainan. Sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi/IPTEK dimana penggunaan komputer, permainan teka-teki dan masih banyak lagi jenis permainan lain yang diperkirakan mampu membantu anak-anak menguasai ketrampilan-ketrampilan yang berwawasan motorik dan intelektual (spatial skills) lebih mengarah pada permainan perseorangan dimana permainan perseorangan kurang mendukung dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak, namun demikian memang permainan perseorangan yang makin menjamur seperti play-station menyebabkan skor intelektual anak-anak makin tinggi. Namun demikian tingginya skor intelektual mereka kurang diimbangi dengan skor yang tinggi pula dalam kecerdasan emosinya. Hal ini nampak dimana anak-anak sekarang tumbuh dalam kesepian dan depresi, lebih mudah marah dan lebih sulit diatur, lebih gugup dan cenderung cemas, lebih impulsif dan agresif. Selanjutnya Thomas Acbenbach,

psikolog University of Vermont (dalam Goleman, 1999 ; 514) menyatakan bahwa penurunan kecerdasan emosi anak-anak dalam masa sekarang ini dapat dilihat dari semakin bertambahnya jumlah anak yang terlibat dalam penyalahgunaan obat bius, kriminalitas, dan kekerasan. Di samping itu tingkat anak-anak yang mengalami depresi semakin hari juga semakin bertambah jumlahnya, diantaranya mereka banyak yang mengalami masalah makan, kejadian kehamilan tak diinginkan, kenakalan anak dan anak putus sekolah. Buletin Al Falah edisi Oktober 1999 menyebutkan bahwa angka kenakalan anak sudah mencapai 50 % lebih tinggi daripada tahun-tahun sebelumnya dan jenisnya pun sudah sangat beragam mulai dari yang ringan sampai dengan yang berat. Misal dari berbohong sampai dengan tindakan kriminal oleh anak-anak.

Padahal dalam kenyataannya keberhasilan anak adalah dambaan semua orang tua bahkan masyarakat dan negara, karena anak adalah generasi penerus bagi orang tuanya, masyarakatnya dan negaranya. Oleh karena itu semua pihak harus memperhatikan dan memahami tentang bagaimana menjadikan anak-anak itu mencapai keberhasilan hidup. Menurut Network International Children Development (NICHD, 1999 ; 1399) masa balita/lima tahun pertama dari usia anak merupakan usia emas, oleh karena itu pada usia tersebut segala kebutuhannya harus dipenuhi. Kebutuhan anak normal terutama dalam lima tahun pertama adalah normalitas dari keseluruhan aspek perkembangannya yaitu perkembangan fisiknya, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan moral dan perkembangan psikologis/emosinya, karena normalitas

perkembangan dari aspek-aspek tersebutlah yang akan mampu mengembangkan dirinya secara sempurna. Diantara aspek-aspek perkembangan pada diri anak yang harus kita perhatikan adalah (Monks, Knoers & Rahayu, 1991; 124) :

1. Perkembangan fisik
2. Perkembangan motorik
3. Perkembangan intelektual
4. Perkembangan sosial
5. Perkembangan emosi
6. Perkembangan moral

Kecapatan perkembangan anak dalam lima tahun pertama harus mendapatkan perhatian yang serius, karena 80 % dari totalitas perkembangan seorang individu akan tercapai pada usia 5 tahun pertama (Hurlock, 1995 ; 56). Oleh karena itulah masa lima tahun pertama ini disebut sebagai masa emas, karena menyia-nyiakan kesempatan masa ini/mengabaikan perkembangan anak pada masa ini berarti orang tua, masyarakat dan negara akan kehilangan kesempatan emas tersebut.

Sebagian besar waktu anak pada usia di bawah lima tahun lebih banyak dihabiskan untuk bermain, dan memang dunia anak lima tahun adalah dunia bermain yang lebih menyukai suatu permainan. Dengan bermain anak akan mendapatkan banyak manfaat yang akan berguna dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, emosi/psikologis dan sosialnya. Hurlock (1995 ; 93) menyebutkan bahwa salah satu jenis permainan yang mampu memotivasi

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

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

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

daripada pola permainan sosial yang diduga mampu meningkatkan angka kecerdasan emosinya.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui :

1. Bagaimanakah pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak ?.
2. Efektifkah penggunaan pola permainan sosial dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia prasekolah ?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

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

1.4 Manfaat Penelitian

Kontribusi yang ingin dirasakan setelah penelitian ini dilaksanakan ialah :

1. Secara praktis

Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi tentang efektifitas penggunaan pola permainan sosial dalam bagian pola pendidikan prasekolah taman kanak-kanak dan pola pendidikan di rumah, karena pola permainan

sosial tersebut diduga mampu meningkatkan kecerdasan emosi anak, dimana kecerdasan emosi merupakan hal yang lebih penting daripada kecerdasan intelektualnya.

2. Secara Teoritis

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



BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecerdasan Emosi

Istilah kecerdasan emosi pada mulanya dilontarkan oleh dua ahli psikologi, yakni Peter Salovey, dari Universitas Harvard dan John Mayer, dari Universitas New Hampshire. Istilah ini kemudian dipopulerkan oleh Daniel Goleman. Salovey dan Mayer menggunakan istilah kecerdasan emosi untuk menggambarkan sejumlah ketrampilan yang berhubungan dengan keakuratan penilaian tentang emosi diri sendiri dan orang lain, serta kemampuan mengelola perasaan untuk memotivasi, merencanakan, dan meraih tujuan kehidupan. Dalam menjabarkan arti kecerdasan emosi, Salovey dan Mayer menggunakan pengertian “kecerdasan pribadi” yang dikemukakan oleh ahli psikologi Howard Gardner sebagai definisi dasar yakni : kemampuan untuk memahami orang lain, apa yang memotivasi, serta cara bekerja dan cara bekerjasama, juga kemampuan untuk membedakan dan menanggapi dengan tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan hasrat orang lain. Definisi ini diperluas oleh Salovey dan Mayer dalam lima wilayah utama, yakni : kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri, kemampuan untuk mengelola dan mengekspresikan emosi diri sendiri dengan tepat, kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, kemampuan untuk mengenali orang lain, dan kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain. (Goleman, 1995 ; 6)

Emotional Intelligence (EQ) tidak sama dengan *Intelligence Quotient (IQ)*, karena EQ berhubungan dengan kemampuan seorang individu tentang bagaimana mengelola diri sendiri dan berhubungan dengan orang lain. Jadi EQ lebih menekankan pada kualitas

pribadi seperti inisiatif, empati, adaptasi, dan kemampuan persuasi. Perkembangan terakhir menunjukkan bahwa untuk mencapai kesuksesan dalam hidup, seorang individu tidak hanya harus mempunyai skor IQ yang cukup akan tetapi yang lebih penting adalah skor EQnya harus memadai pula (Goleman, 1999 ; 96).

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

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

Menurut Suryabrata (1996 ; 128) Emosi memainkan peranan penting dalam kehidupan begitu juga dalam perkembangan anak. Kecerdasan emosional ditentukan oleh kecakapannya dibidang emosi dan ini dapat dilatih dan ditingkatkan sejak dini secara terus menerus dan bukan merupakan kecerdasan yang bersifat bawaan sejak lahir seperti kecerdasan intelektual. Pelatihan kecerdasan dibidang emosional ini perlu dan penting dimulai pada masa kanak-kanak dan terus berlanjut dalam rentang perkembangan individu sehingga ia mampu melewati berbagai aspek kehidupan dengan sukses.

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

bertumpu di batang otak. *Amigdala* merupakan gudang ingatan emosi. Ia merupakan bagian tubuh yang memproses hal-hal yang berkaitan dengan emosi. Rasa sedih, marah, nafsu, kasih sayang, dan sebagainya tergantung pada *amigdala*. Bila *amigdala* hilang dari tubuh, maka manusia tidak akan mampu menangkap makna emosi dari suatu peristiwa. Jadi sepertinya aspek perasaan hilang, hidup tanpa emosi, seperti sebuah robot yang bernyawa. Dalam penelitian dimana hewan-hewan yang *amigdalanya* dibuang menjadi tidak punya rasa takut atau marah, tidak punya dorongan bekerjasama atau bersaing, emosinya jadi terhambat atau lenyap. (Ayahbunda, 1997 ; 22)

Kunci kecerdasan emosi adalah *amigdala*, yang merupakan warisan genetik, oleh karenanya hingga tahap tertentu, tiap individu mempunyai rentang kisaran emosinya masing-masing sebagai warisan genetiknya. Masing-masing individu memiliki semacam suasana hati yang menjadi ciri khas dari kehidupan emosinya yang dibawa sejak lahir, namun demikian untuk perkembangan selanjutnya peran lingkungan menjadi sangat penting karena jaringan otak ini bersifat plastis, amat mudah dibentuk-bentuk sesuai dengan rangsang-rangsang yang didapat. Pengalaman masa kanak-kanak dapat mempengaruhi perkembangan otak, oleh karenanya jika anak-anak mendapat latihan emosi yang tepat, maka kecerdasan emosinya akan meningkat. Sebaliknya, jika ia kurang mendapatkan latihan emosi yang tepat, maka perkembangan kecerdasan emosinya juga terhambat. Orang tua pada umumnya memberi perhatian yang sangat besar pada perkembangan fisik dan kemampuan anaknya dalam berbicara, dan hal motorik. Namun, orang tua umumnya kurang memberi perhatian pada tahap-tahap perkembangan kecerdasan emosi anaknya. Cara orang tua melatih emosi anak (Goleman, 1999 ; 513) adalah :

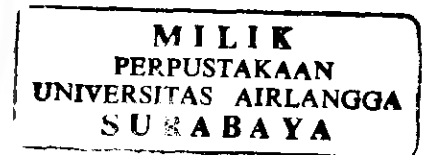
1. Menghargai emosi-emosi negatif anak sebagai sebuah kesempatan untuk semakin akrab.
2. Sabar menghabiskan waktu dengan anak yang sedih, marah atau ketakutan.
3. Sadar dan menghargai emosi-emosinya sendiri.
4. Melihat dunia emosi negatif sebagai arena yang penting dalam mengasuh anak.
5. Peka terhadap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

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

Dunia anak adalah dunia permainan dimana mereka menghabiskan hampir dari keseluruhan waktunya untuk bermain. Oleh karenanya untuk mengembangkan kecerdasan emosi/EQnya harus diupayakan melalui dunia permainan juga. Menurut Hurlock (1993 ; 84), menyebutkan bahwa pola permainan yang mampu mengembangkan kecerdasan emosi anak adalah pola permainan yang bermuansa sosial, yaitu pola

permainan yang melibatkan orang lain/teman lain secara penuh. Mengapa harus pola permainan yang bernuansa sosial? Karena kehidupan sekarang anak-anak sudah banyak menemukan dan mengadaptasi jenis-jenis permainan yang ribuan jumlahnya namun demikian sebagian besar jenis permainan tersebut hanya berusaha mengembangkan ketrampilan motorik dan ketrampilan kognisi/kecerdasan intelektualnya. Oleh karenanya sedapat mungkin diciptakan sebuah lingkungan yang kondusif agar anak mampu mengembangkan kecerdasan emosinya. Dimana dalam pola permainan sosial tersebut antar sesama mereka yang terlibat dalam permainan itu saling melatih kecakapan emosinya melalui (Sharon & Kassin, 1996 ; 225):

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



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

1. Perkembangan fisiknya,
2. Perkembangan motoriknya,

3. Perkembangan sosialnya, dan

4. Perkembangan psikologisnya

Tercapai pada masa lima tahun ini. Sehingga intervensi pada anak di usia dini inilah yang sangat efektif dan akan memberikan hasil yang menggembirakan (NICHD, 1999 ; 1399).

Di sisi lain, Abe & Izard (1999 ; 588) menggambarkan bahwa pada dasarnya kecerdasan emosi/EQ bisa dilatih agar bisa berkembang dengan baik. Di antara beberapa teknik melatih bagaimana mengembangkan EQ :

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

Oleh karenanya dalam melatih EQ harus memperhatikan unsur-unsur EQ (kecakapan pribadi, bagaimana mengelola diri sendiri) seperti yang tersebut di bawah ini.

1. Kesadaran diri

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

2. Pengaturan diri

- Kendali diri/mengelola emosi
- Dapat dipercaya. Mematuhi norma, kejujuran
- Kewaspadaan : Bertanggung jawab
- Adaptabilitas : Keluwesan dalam menghadapi perubahan

- **Inovasi : Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan dan informasi baru.**

3. Motivasi

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

4. Kecakapan sosial

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

5. Ketrampilan sosial

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

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

dan orang lain, serta kemampuan mengelola perasaan untuk memotivasi, merencanakan, dan meraih kehidupan. Menurut Goleman (1999 ; 69) kecerdasan emosi meliputi lima wilayah utama :

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

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

2.2 Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak

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

1. Usia 0 – 3 bulan

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

2. Usia 6 – 8 bulan

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

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

3. Usia 9 – 12 bulan

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

4. Usia 1 – 3 tahun

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

5. Usia 4 – 7 tahun

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

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

6. Usia 8 – 12 tahun

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

Secara umum perkembangan emosi anak yang harus mendapatkan perhatian adalah :

1. Malu

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

2. Cemas

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

3. *Hipersensivitas*

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

4. *Impulsif*

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

5. Marah

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

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

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

2.3 Bermain bagi Anak

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

perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Anak yang mendapat kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas, bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapatkan kesempatan bermain (Soetjiningsih, 1995 ; 51).

Bermain bagi anak terdiri yaitu : meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun. Manfaat bermain bagi anak adalah sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka, penyaluran keinginan dan kebutuhan yang tidak dapat mereka miliki (Hughes, 1995 ; 224). Di sini Hughes juga menyebutkan beberapa karakteristik daripada bermain, yaitu :

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

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak (Hurlock, 1995 ; 98) :

1. Perkembangan fisik

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

2. Dorongan berkomunikasi

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

3. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

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

4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

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

5. Sumber belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal.

6. Rangsangan bagi kreativitas

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

7. Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak dapat membandingkan kemampuannya dengan anak yang lain.

8. Belajar bermasyarakat

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

9. Standard moral

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

10. Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin

11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Beberapa keuntungan bermain menurut Soetjiningsih (1995 ; 56) adalah :

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

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

2.4 Permainan Anak

Pola permainan/alat permainan merupakan salah satu alat untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Yang dimaksud stimulasi disini adalah

perangsangan yang datangnya dari lingkungan di luar individu. Anak yang mendapatkan banyak stimulasi akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi.

Menurut Buytendijk (dalam Monks dkk., 1991 ; 228) menyebutkan suatu hakekat daripada permainan, yaitu :

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

Sedangkan faktor yang mempengaruhi permainan anak (David, 2000 ; 789) :

1. Kesehatan

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

2. Perkembangan motorik

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

3. Intelegensi

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

4. Jenis kelamin

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

5. Lingkungan budaya

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

6. Status sosial ekonomi

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

7. Jumlah waktu bebas

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

8. Peralatan bermain

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

Tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock (1995 ; 89) adalah :

1. Tahap eksplorasi

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

2. Tahap permainan

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

3. Tahap bermain

Setelah memasuki sekolah, jenis dan ragam bermain sangatlah banyak

4. Tahap melamun

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

Jenis permainan masa kanak-kanak (Monks dkk, 1991 ; 271) :

1. Permainan bayi

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

2. Permainan perorangan

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

3. Permainan tetangga/sosial

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

4. Permainan tim

Permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan adanya suatu aturan yang jelas

Beberapa bentuk pola permainan yang dikemukakan beberapa ahli yang lain (Hurlock, 1993 ; 92) :

1. Menurut Buhler, terdapat

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

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

2. Menurut Parten :

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

3. Menurut Piaget :

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

2.5 Pola Permainan Sosial

Pola permainan sosial adalah salah satu jenis permainan dimana anak dalam kegiatan bermainnya terdapat beberapa karakteristik (Hurlock, 1995 ; 96), yaitu :

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

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

Kesalahan-kesalahan yang sering dibuat oleh para orang tua dalam memilih alat permainan (Soedjiningsih, 1995 ; 54) adalah :

1. Orang tua sekaligus memberikan banyak macam alat permainan
2. Orang tua sering membelikan alat permainan yang mereka pikirkan indah dan menarik tanpa memikirkan apa yang akan dilakukan anak terhadap permainan tersebut
3. Banyak orang tua membayar terlalu mahal untuk alat permainan

4. Alat permainan yang terlalu lengkap, sehingga sangat sedikit kesempatan bagi anak dalam melakukan konstruksi dan eksplorasi
5. Alat permainan yang tidak sesuai dengan umur anak
6. Banyak orang tua yang tidak menilai keamanan dari alat permainan anaknya.

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

1. memilihkan permainan yang sesuai dengan usia anak
2. orang tua dapat menjadi pelatih yang sabar dalam permainan anak
3. Orang tua dapat menjadi model yang baik dalam mengembangkan pola permainan
4. Orang tua hendaknya mempelajari terlebih dahulu tujuan dari pola permainan yang hendak diajarkan kepada anak-anaknya
5. Jangan memaksa anak untuk bermain, jika anak sedang tidak ingin bermain
6. Orang tua hendaknya menyediakan sedikit waktunya guna bermain dengan anaknya, sehingga akan terjalin hubungan yang akrab dengan anaknya, dan ini sangat bermanfaat untuk pengembangan kepribadiannya
7. Melalui bermain bersama, orang tua dan anak akan saling mengenal satu sama lain dan semakin mengenal dirinya masing-masing
8. Sekali-sekali anak harus dibiarkan untuk bermain sendiri.

2.6 Peran pola permainan sosial untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak

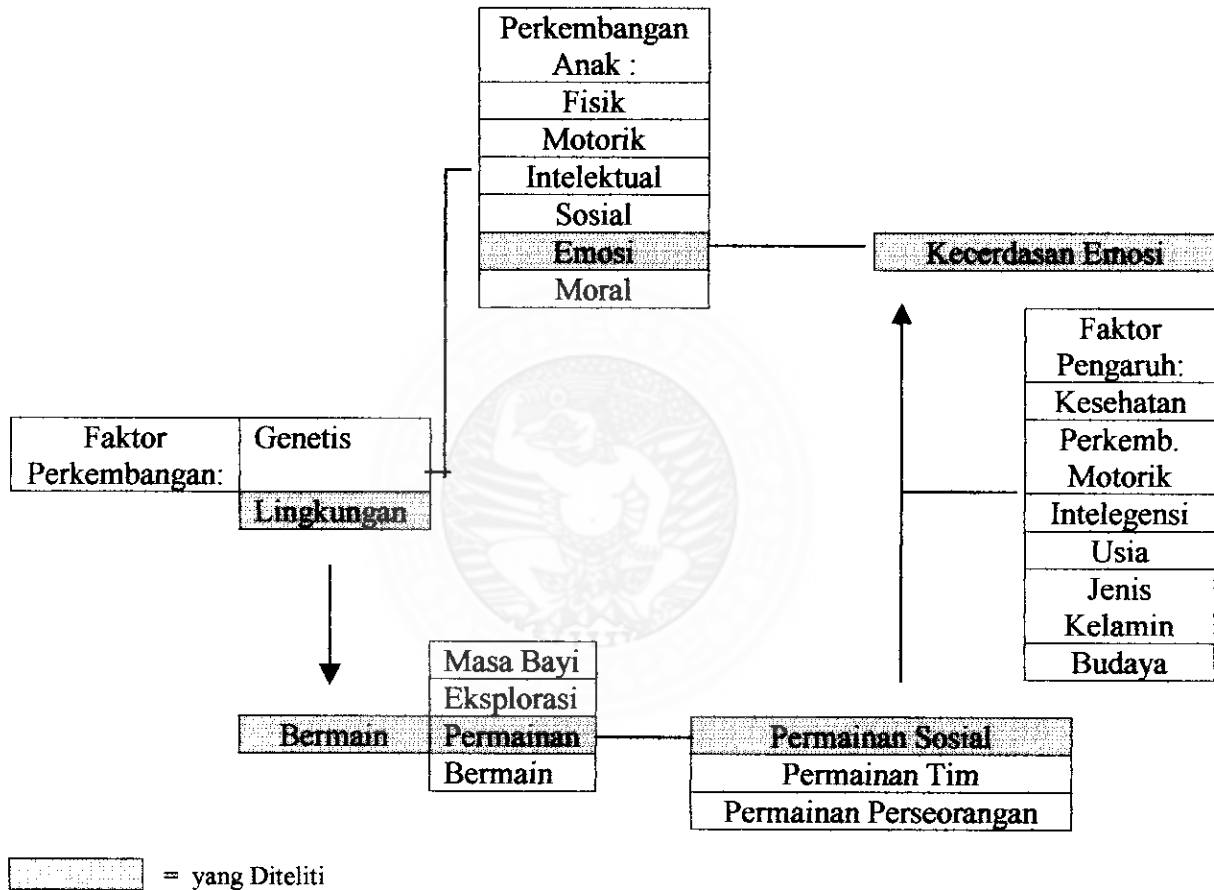
Anak dan permainan merupakan pasangan pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berfikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain. Kegiatan bermain amat besar peranannya dalam kehidupan seorang

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

Dunia anak adalah dunia permainan dimana mereka menghabiskan hampir dari keseluruhan waktunya untuk bermain. Oleh karenanya untuk mengembangkan kecerdasan emosi/EQnya harus diupayakan melalui dunia permainan juga. Menurut Hurlock (1993 ; 94), menyebutkan bahwa pola permainan yang mampu mengembangkan kecerdasan emosi anak adalah pola permainan yang bermuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan orang lain/teman lain secara penuh. Mengapa harus pola permainan yang bermuansa sosial? Karena kehidupan sekarang anak-anak sudah banyak menemukan dan mengadaptasi jenis-jenis permainan yang ribuan jumlahnya namun demikian sebagian besar jenis permainan tersebut hanya berusaha mengembangkan ketrampilan motorik dan ketrampilan kognisi/kecerdasan intelektualnya. Oleh karenanya sedapat mungkin diciptakan sebuah lingkungan yang kondusif agar anak mampu mengembangkan kecerdasan emosinya melalui permainan yang biasa dilakukannya. Dalam pola permainan sosial tersebut antar sesama mereka yang terlibat dalam permainan itu saling melatih kecakapan emosinya (Sharon & Kassir, 1996 ; 278).

BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual



3.2 Hipotesis Penelitian

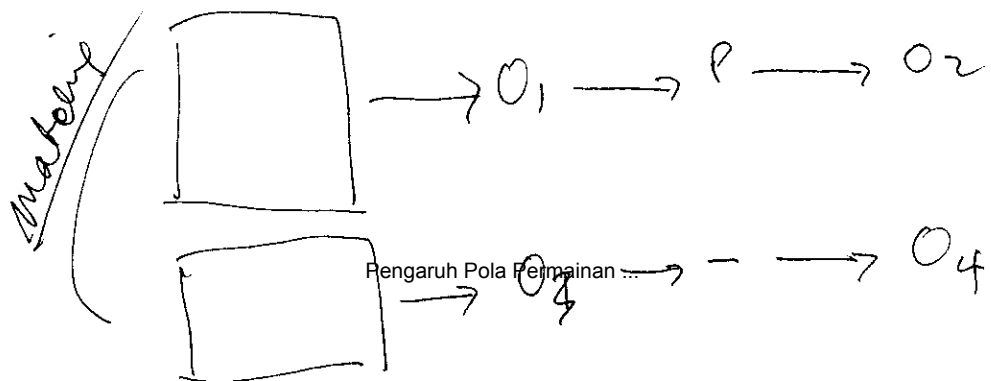
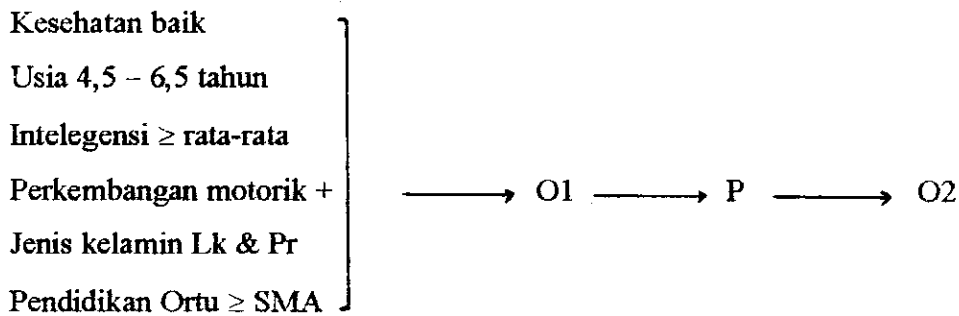
Adapun hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah :

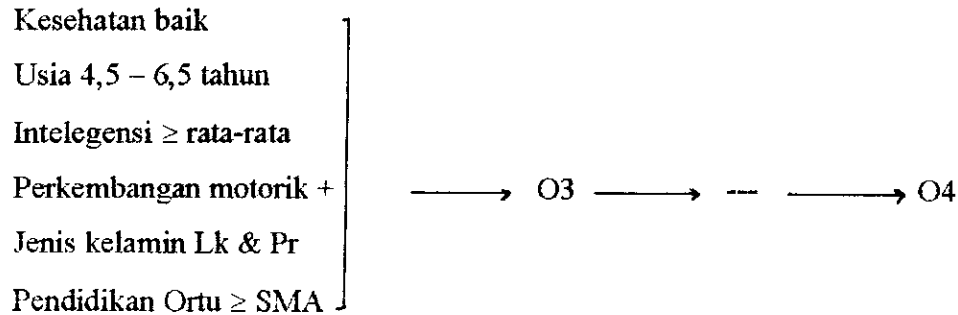
“Terdapat pengaruh yang signifikan antara pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak usia prasekolah.”

BAB 4 METODE PENELITIAN

4.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian eksperimental karena ingin melihat variabel sebab dan variabel akibat yaitu pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak melalui rancangan eksperimental. Adapun rancangan penelitiannya, karena randomisasi hanya dapat dilakukan terhadap lokasi penelitiannya yaitu Taman Kanak-Kanak, maka untuk mengatasi ketiadaan randomisasi tersebut diusahakan kelompok kontrol semirip mungkin (*matching*). Rancangan penelitiannya menjadi “The Nonrandomized Control Group Pretest Posttest Design” seperti berikut ini :





Dimana :

O1 adalah Perlakuan (diberikan permainan sosial pada anak usia prasekolah)

--- adalah Tanpa Perlakuan

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

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

4.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah operasionalisasi dari suatu konsep. Dengan demikian variabel adalah konsep yang telah dioperasionalkan, sehingga dapat diamati dan dapat diukur serta dapat terlihat adanya variasi (Zainudin, 1999 : 23).

Variabel bebas (X) adalah variabel yang logis dapat menimbulkan pengaruh tertentu terhadap variabel tergantung. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah pola permainan sosial. Variabel bebasnya dalam penelitian

ini disebut sebagai suatu perlakuan. Variabel tergantung (Y) adalah variabel yang dimensi variasinya sebagai hasil yang diperkirakan berasal dari variabel bebas (Kerlinger, 1990 ; 105). Variabel tergantung daripada penelitian ini adalah kecerdasan emosi anak.

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

4.3 Definisi Operasional

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

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

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

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

4.4 Validitas penelitian

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

mendapat perlakuan sama pada kondisi tertentu dan adanya perlakuan kontrol/banding (Zainudin, 1999 ; 59).

4.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitiannya adalah :

1. TK Jaya Negara di Jalan Gubeng Kertajaya IXB/12 Surabaya sebagai kelompok eksperimen
2. TK PKK RW V Mojo di Jalan Mojo V/22 Surabaya sebagai kelompok kontrol

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

4.6 Populasi dan Sampel penelitian

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

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi Taman Kanak-Kanak yang dipilih secara random dari sejumlah TK umum di Surabaya dimana untuk selanjutnya akan terwakili melalui teknik non *random sampling*. Adapun kriteria pemilihan sampel didasarkan pada :

1. Usia sampel

Yaitu usianya 4,5 – 6,5 tahun

Karena pada usia inilah puncak usia anak senang pada permainan

2. Jenis kelamin

Dalam satu kelompok harus terdiri dari anak-anak yang berjenis kelamin wanita dan laki-laki.

3. Tingkat Pendidikan orang tua

Tingkat pendidikan orang tua \geq SMA.

4. Kesehatan

Dikendalikan melalui pemeriksaan oleh tenaga kesehatan (Dokter Puskesmas) sebelum eksperimen dilakukan. Kondisi kesehatan sampel harus dikatakan baik oleh dokter tersebut.

5. Intelegensi

Dipilih melalui hasil tes intelegensi dengan hasil \geq rata-rata.

6. Perkembangan motorik

Perkembangan motorik sampel harus positif dimana sampel dalam kemampuan motoriknya harus berkembang positif baik motorik kasar maupun motorik halus, dan perkembangan motorik ini diserahkan kepada penilaian gurunya.

Dalam penelitian ini randomisasi tidak memungkinkan untuk dilakukan karena adanya variabel-variabel yang dikontrol, namun demikian karena diasumsikan kondisi populasi memiliki ciri-ciri yang hampir sama dengan kondisi

sampel, maka hasil penelitian pada sampel penelitian diasumsikan dapat digeneralisasikan pada populasi. Selain itu, kondisi sekolah dan lingkungan dimana kelompok sampel diteliti juga memiliki kondisi fisik yang diasumsikan rata-rata sama. Kondisi sekolah dan lingkungan anak usia prasekolah memiliki ciri-ciri yang hampir terjadi pada sebagian besar kondisi taman kanak-kanak dimana anak pada usia prasekolah menghabiskan kegiatannya sehari-hari. Kondisi tersebut diantaranya : hidup di daerah perkampungan, memiliki fasilitas bermain dan alat permainan yang terbatas, kondisi kelas dan lingkungan yang memiliki perlengkapan dan peralatan terbatas dimana perlengkapan dan peralatan tersebut lebih dikhususkan pada kegiatan rutinitas sehari-hari dan bukan untuk fasilitas pengembangan dan permainan anak usia prasekolah.

Jumlah sampel pada akhirnya mengalami penurunan dari jumlah siswa yang ada yaitu :

- Pada TK Jaya Negara dari jumlah siswa 45 orang anak, akhirnya hanya 40 anak yang terpilih menjadi sampel penelitian karena ke-5 anak yang lain tidak dapat memenuhi persyaratan daripada variabel yang dikendalikan.
- Pada TK Mojo dari seluruh siswa sejumlah 38 orang anak, semuanya bisa mewakili sebagai sampel penelitian.

4.7 Pengumpulan data

Pengumpulan datanya dilakukan melalui observasi langsung terhadap eksperimen yang dilakukan untuk mengukur skor EQnya selama proses

eksperimen yang diberikan pada sejumlah sampel. Angka kecerdasan emosi tersebut diperoleh melalui observasi langsung oleh 5 orang psikolog (dengan asumsi obyektivitas dapat dilakukan oleh mereka yang ahli di bidangnya) untuk satu kelompok perlakuan dengan melalui pengisian lembar ceklist berdasarkan indikator-indikator yang telah disebutkan dalam definisi operasional (Hutt & Corrin, 1990 ; 116). Dari 5 orang ratter itulah diperoleh rata-rata angka kecerdasan emosi selama perlakuan. Sedangkan perlakuan pola permainan sosial di sini berupa pola permainan untuk anak taman kanak-kanak dengan syarat memenuhi kriteria indikator-indikator yang telah diungkap dalam definisi operasional.

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

4.8 Instrumen Penelitian dan Validitasnya

Pada penelitian ini dipergunakan alat pengumpulan data yaitu metode observasi dan wawancara. Sebenarnya alat untuk mengukur kecerdasan emosi yang tervalidasi sudah ada, akan tetapi karena sampel penelitiannya adalah anak-anak TK dimana alat ukur EQ tersebut tidak dimungkinkan untuk dipergunakan, maka metode observasi adalah salah satunya yang dipilih. Observasi dilakukan

selama periode pemberian perlakuan oleh lima orang psikolog sebagai ratter. Dalam Hutt & Corrin (1990 ; 108) disebutkan bahwa validitas observasi akan diperoleh jika penentuan nilainya tidak dilakukan oleh seorang individu akan tetapi melalui antar ratter. Guna menambah kekuatan validitas data yang diperoleh dari hasil observasi, maka harus ditambah dengan mengadakan *interview* atau wawancara terhadap *signifikan other*. Dalam penelitian ini *signifikan other* yang dipilih adalah guru dan orang tua siswa.

4.9 Analisis Data

Analisis data menggunakan Uji Anava guna meredusir adanya perbedaan awal. Menurut Sutirno (2000 ; 114) syarat daripada pengujian data dengan Uji Anava, maka harus melalui Uji Asumsi :

1. Normalitas sebaran
2. Homogenitas

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

TABEL I :
KUHAP/KAIDAH UJI HIPOTEIS ALTERNATIF PENELITIAN
KONVENSIONAL

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



BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Gambaran Subyek Penelitian

Jumlah Taman Kanak-Kanak Se- Surabaya sejumlah 1273 Taman Kanak-Kanak. Taman Kanak-Kanak tersebut tersebar di seluruh wilayah Surabaya : Surabaya Pusat, Surabaya Selatan, Surabaya Utara, Surabaya Timur dan Surabaya Barat. Pihak Depdiknas kemudian merandom kelima wilayah tersebut dan menentukan Surabaya Selatan dengan lokasi di kecamatan Gubenglah yang menjadi lokasi penelitian. Untuk selanjutnya dari sejumlah kelurahan di Kecamatan Gubeng yaitu : Kelurahan Pucang Sewu, Kelurahan Baratajaya, Kelurahan gubeng, Kelurahan Kertajaya, Kelurahan Mojo, dan Kelurahan Airlangga, Diantara keenam kelurahan di Kecamatan Gubeng tersebut terdapat 67 Taman Kanak-Kanak, dari ke-67 taman Kanak-Kanak itulah kemudian dirandom oleh pihak Depdiknas Gubeng, sehingga sampai pada akhirnya dinyatakan dua Taman Kanak-Kanak yang diijinkan sebagai lokasi penelitian yang diasumsikan dapat mewakili populasi penelitian yaitu:

1. TK Jaya Negara di Jalan Gubeng Kertajaya IXB/12 Surabaya sebagai kelompok eksperimen
2. TK PKK RW V Mojo di Jalan Mojo V/22 Surabaya sebagai kelompok kontrol

Alasan peneliti tidak memperlakukan salah satu Taman Kanak-Kanak langsung sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah karena

pertimbangan sosial dan moral, dimana tidak memungkinkan untuk memberikan suatu perlakuan yang berbeda pada satu sekolah yang sama karena menurut para pendidik/guru TK ini untuk menghindari protes orang tua dan dampak psikologis pada anak didiknya.

Terpilihnya TK Jaya Negara dan TK PKK RW V sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dapat diasumsikan bahwa dua sekolah tersebut dianggap dapat mewakili populasinya yaitu Taman Kanak-Kanak, dimana dalam kedua TK tersebut mempunyai kondisi yang diasumsikan sama dengan sebagian besar kondisi TK-TK yang lain. Menurut informasi dari pihak Depdiknas bahwa hanya terdapat 5 - 10 % TK yang memiliki kategori TK favorit, 1 buah Taman Kanak-Kanak Pembina di Kecamatan Wonocolo, 10 – 20 % memiliki kategori TK baik dan hampir 75% Tk-Tk di Surabaya memiliki kondisi yang hampir sama dengan sampel penelitian, yaitu :

1. Memiliki siswa 40 – 50
2. Memiliki dua orang guru
3. Memiliki 1 ruang kelas
4. Memiliki 2 ruang belajar

Lokasi penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Jaya Negara dan Taman Kanak-Kanak PKK RW V Mojo dengan gambaran sebagaimana berikut :

TABEL II :
GAMBARAN UMUM KONDISI LOKASI PENELITIAN

| TK | Murid Lk | Murid Pr | Daya Tampung | KA Sek. | Guru | Kelas |
|-------------|----------|----------|--------------|---------|------|-------|
| Jaya Negara | 28 | 17 | 45 | 1 | 1 | 1 |
| PKK Mojo | 19 | 19 | 45 | 1 | 1 | 1 |

Pada kedua lokasi penelitian hanya terdapat halaman kecil yang dimanfaatkan untuk bermain siswa dengan dilengkapi sebuah ayunan, permainan tangga, dan sebuah bangku duduk. Di dalam ruang kelasnya hanya terdapat perlengkapan dan peralatan belajar yang sangat terbatas. Kondisi Taman Kanak-Kanak semacam ini diasumsikan memiliki kesamaan pada sebagian besar Taman Kanak-Kanak yang ada.

5.2 Hasil Analisa Data

Penelitian ini menghasilkan suatu hasil analisa data yaitu

TABEL III:
HASIL ANALISIS DATA

| VARIABEL | HASIL STATISTIK HITUNG/RK | PELUANG GALAT |
|-----------------------------------|------------------------------|------------------|
| Antar A/kelompok | 0.882 | 0.000 |
| Antar B/jenis kelamin | 0.028 | 0.000 |
| Inter AB/Kelompok & Jenis kelamin | 0.031 | 0.000 |

TABEL IV :
MEAN SEBELUM DAN SESUDAH PERLAKUAN

| VARIABEL | MEAN SEBELUM PERLAKUAN | MEAN SETELAH PERLAKUAN |
|---------------------|---------------------------|---------------------------|
| Kelompok kontrol | 7.43 | 9.37 |
| Kelompok eksperimen | 6.84 | 10.00 |
| Total kelompok | 7.14 | 9.68 |
| Laki-laki | 6.84 | 9.25 |
| Perempuan | 7.53 | 10.24 |
| Total jenis kelamin | 7.14 | 9.68 |

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

1. Hasil statistik hitung antar A/kelompok menunjukkan bahwa $RK = 0.882$ dengan $P = 0.000$ yang berarti Mean kelompok setelah mendapatkan perlakuan (Mean = 9.68) lebih tinggi nilainya daripada Mean kelompok sebelum mendapatkan perlakuan (Mean = 7.14). Jadi perlakuan yang diberikan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan variabel Y. Hal ini berarti bahwa pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak usia prasekolah sangat signifikan. Ini juga mengindikasikan bahwa pola permainan sosial cukup efektif guna meningkatkan kecerdasan emosi anak usia prasekolah.
2. Hasil statistik hitung Antar B/jenis kelamin menunjukkan bahwa $RK = 0.028$ dengan $P = 0.000$ yang berarti ada suatu perbedaan nilai kecerdasan emosi akibat perlakuan yang diberikan yaitu pola permainan sosial antara jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kecerdasan emosi yang sangat signifikan antara anak yang berjenis kelamin laki-laki dengan yang berjenis kelamin perempuan. Mean laki-laki sebelum perlakuan = 6.84 dan setelah perlakuan = 9.25. sedangkan Mean perempuan sebelum perlakuan = 7.53 dan setelah perlakuan = 10.24. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai kecerdasan emosi pada anak perempuan lebih tinggi daripada nilai kecerdasan emosi anak laki-laki.

3. Hasil statistik hitung Inter AB/Kelompok & Jenis Kelamin menunjukkan $RK = 0.031$ dengan $P = 0.000$ yang berarti perbedaan nilai kecerdasan emosi antara anak laki-laki dan anak perempuan memang disebabkan karena adanya perlakuan yaitu pemberian pola permainan sosial.

Hasil observasi menunjukkan bahwa :

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

5.3 Pembahasan

Pola permainan sosial ternyata cukup efektif guna meningkatkan kecerdasan emosi anak. Di samping itu pengaruh pola permainan sosial juga sangat signifikan dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia prasekolah. Pengembangan kecerdasan emosi anak merupakan suatu yang patut mendapatkan perhatian bagi para pendidik maupun orang tua.

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

Dunia anak adalah dunia permainan dimana mereka menghabiskan hampir dari keseluruhan waktunya untuk bermain. Oleh karenanya untuk mengembangkan kecerdasan emosi/EQnya harus diupayakan melalui dunia permainan juga. Menurut Hurlock (1993), menyebutkan bahwa pola permainan yang mampu mengembangkan kecerdasan emosi anak adalah pola permainan

yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan orang lain/teman lain secara penuh.

Signifikansi tentang perbedaan pengaruh antara kelompok yang mendapatkan perlakuan (pola permainan sosial) dan tidak mendapatkan perlakuan (tanpa pola permainan sosial) menunjukkan bahwa pentingnya memasukkan pola permainan sosial dalam dunia permainan anak-anak. Jika di lingkungan sekolah karena terbatasnya pemberlakuan kurikulum guna mengembangkan pola permainan sosial, maka diharapkan orang tua dapat menerapkan pola permainan sosial ini di rumah, sehingga pelatihan kecerdasan emosinya tetap dapat dikembangkan dengan baik. Pendampingan ketika anak-anak sedang bermain terutama ketika mereka sedang bermain dengan anak-anak yang lain sangatlah diperlukan agar mereka bisa mengembangkan kecerdasan emosinya.

Perbedaan peningkatan kecerdasan emosi yang sangat signifikan antara anak yang berjenis kelamin laki-laki dengan anak yang berjenis kelamin perempuan akibat perlakuan memang disebabkan adanya perbedaan tahapan atau tingkat perkembangan antara anak laki-laki dan anak perempuan. Suryabrata (dalam Mita, 1997) menjelaskan bahwa dalam perkembangan emosi anak, anak yang berjenis kelamin laki-laki mengalami perkembangan emosi yang lebih lama daripada anak perempuan. Jadi anak yang berjenis kelamin perempuan memang lebih dahulu memiliki taraf kecerdasan emosi yang lebih tinggi daripada anak laki-laki. Oleh karenanya anak perempuan akan terlihat lebih mudah diatur dan

dan lebih mudah membangun hubungan interpersonal dengan orang lain maupun teman-teman sebayanya.



BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

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

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak usia prasekolah.
2. Pola permainan sosial cukup efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia prasekolah.

Hasil tambahan dari penelitian ini adalah :

1. Terdapat perbedaan pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi yang signifikan antara anak yang berjenis kelamin laki-laki dengan anak yang berjenis kelamin perempuan.
2. Peningkatan kecerdasan emosi pada anak perempuan lebih cepat daripada peningkatan kecerdasan emosi pada anak laki-laki.
3. Pola permainan sosial merupakan salah satu faktor yang memiliki peranan sangat signifikan dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia prasekolah diantara faktor-faktor yang lain.

6.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti menyarankan :

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

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

2. Bagi pendidik

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

3. Bagi Orang Tua

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

- diberikan pelatihan tentang bagaimana menjadi pelatih emosi melalui pola permainan sosial ini.
- Mendampingi putra-putrinya ketika bermain, terutama ketika bermain bersama-sama dengan temannya yang lain sehingga bisa memberikan pelatihan pengembangan emosi pada anaknya.

4. Konkrit Operasioanal

Lembar observasi sebagai alat pengumpulan data pada penelitian ini pada dasarnya dapat dipergunakan oleh pihak lain dengan ketentuan penilaian sebagaimana berikut :

| NILAI | KATEGORI |
|---------|----------|
| 0 – 7 | Kurang |
| 8 – 12 | Cukup |
| 12 – 20 | Baik |



DAFTAR PUSTAKA

- Ary, Yacobs and Razavieh. 1985. *Introduction to Research in Education. Third Edition*. New York : CBS College Publishing.
- Brehm Sharon & Saul Kassin. 1996. *Social Psychology. Third Edition*. New Jersey : Houghton Mifflin Company. Hlm. 220-278
- Craig, J. G. 1996. *Human Development. 7^{ed}*. New York ; Prentice Hall Inc.
- Cooper, R. F. & Sawaf, A. 1998. *Exentive EQ : Kecerdasan Emosional dalam kepemimpinan dan Organisasi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Crow & Crow. 1998. *General Psychology*. Terjemahan Azwar. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- David R. P. 2000. *Connectedness and Autonomy Support an Parent Child Relationship : Links to Children's Socioemotional Orientation and Peer Relationship*. *Journal of Applied Psychology*. Vol. 38 No. 2; 789-792.
- Dewi R. S. 1994. *Thesis : Pengaruh Permainan Bernuansa Rasa pada Perkembangan Sosial Anak dan Perkembangan Kognisinya*. Jogjakarta : Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.
- Goleman, D. 1995. *Emotional Intelligence*. New York ; Bantam Books. Hlm. 92-99.
- _____. 1999. *Emotional Intelligence*. Terjemahan T. Hermaya. Jakarta ; PT. Gramedia Pustaka Utama. Hlm. 512-516.
- Goleman. D. 1999. *Working with Emotional Questions*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. Hlm. 96-106.
- Hutt, S. J. & Corine H. 1970. *Direct Observation and Measurement of Behavior*. USA : Thomas Publiser.
- _____. 1990. *Direct Observation and Measurement of Behavior*. 3rd Ed. USA : Thomas Publiser. Hlm. 112-128.

- Hughes, F. P. 1995. *Children, Play and Development*. 2nd Ed. New York : Allyn & Bacon. Hlm. 222-235
- Hurlock. 1993. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga Press. Hlm. 78-86.
- Hurlock. 1995. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga Press. Hlm. 53-101.
- John A. Abe and Carrol E. Izard. 1999. *A longitudinal Study of Emotion Expression an Personality in early Development*. *Journal of Personality Psychology*. Vol 35 No. 4 ; 588 – 592.
- Kerlinger, F. N. 1990. *Azas-Azas Penelitian Behavioral*. Edisi Ketiga. Yogyakarta : Gajah mada University Press. Hlm. 101-109.
- Khotim. 1999. *Pinas : Hubungan Stimulus Eksternal dengan Tingkat Perkembangan Kreativitas dan Perkembangan Sosial Anak*. Surabaya : Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Leeper, C. 2000. *Gender, Affiliation, assertion and Intractive Context of Parent Child play*. *Journal of Developmental psychology*. Vol. 36 No. 3, 381-393.
- Monks, Knoers, Siti Rahayu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press. Hlm. 121-129 & 226-272.
- M. Nazir. 1997. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia.
- Masri Singarimbun & Sofyan Efendi. 1983. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta : LP3ES.
- Mc Ginnis, A. 1997. *Bersikap Positif Terhadap Orang Lain*. Terjemahan Maria Irawati. Jakarta : Metanoia.
- Mita. 1997. Skripsi : *Pengaruh Permainan pada Perkembangan Kreativitas Anak*. Surabaya : Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- NICHD Early Child Care Research Network. 1999. *Child Care and Mother – Child Interaction in The first 3 Years of Life*. *Journal of Developmental Psychology*. Vol. 35 No. 6 ; 1399 – 1413.
- _____. 2000. *Agression in Children and Long Term Unemployment in Adulthood : A Cycle of Maladaptition and Some Protective factor*. *Journal of Applied Psychology*

Nur Ainy. 2001. *Jurnal Dinamika Sosial : Profil Kecerdasan Emosi Anak Jalanan*. Surabaya Lembaga Penelitian Universitas Airlangga. Ed. II. No. 35-40.

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

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

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

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

Suryabrata. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : CV. Rajawali. Hlm. 125-128.

Sudjana. 1996. *Metode Statistika*. Edisi Ke-6. Bandung : Penerbit Tarsito.

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

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

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

Wirawan. 1999. Skripsi : *Hubungan Kecerdasan Emosi para Karyawan dengan Tingkat Performansi Kerja*. Surabaya : Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.

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

LEMBAR OBSERVASI

Kondisi lingkungan :

- Ada ventilasi yang cukup sehingga udara dapat keluar masuk dengan cukup baik dan suhu udara dalam ruangan tidak terasa panas.
- Ada sebuah meja besar yang dikelilingi bangku 5-8 buah
- Jarak antar kelompok diatur sedemikian rupa, sehingga masing-masing kelompok tidak banyak terpengaruh oleh situasi dan kondisi kelompok lain
- Di meja selain tersedia alat permainan yang disesuaikan dengan kelompok jenis kelaminnya, juga tersedia buku bacaan/cerita bergambar dan peralatan menggambar.

Kondisi Sosial :

- Anak usia prasekolah/siswa taman kanak-kanak baik yang ditunjuk sebagai kelompok eksperimen maupun yang tidak. Jadi perlakuan diberikan pada semua anak akan tetapi yang diobservasi hanyalah anak yang memenuhi persyaratan sebagai sampel penelitian.
- Orang tua/guru diperkenankan memasuki ruang eksperimen dan bergabung dengan kelompok eksperimen dengan syarat menjadi fasilitator dalam mengembangkan permainan sosial anak.
- Observer berada dalam ruang dengan jarak yang cukup jauh, sehingga tidak mempengaruhi situasi dan kondisi eksperimen.

Ekspresi Emosi :

- Observer harus memperhatikan ekspresi emosi yang ditunjukkan.

Nilai EQ :

0 = Tidak menunjukkan perilaku yang diharapkan

1 = Pernah dengan frekuensi 1 kali dan durasi yang pendek

2 = Jarang dengan frekuensi 2-3 kali dan durasinya 1-2 menit

3 = Sering dengan frekuensi lebih dari 4X dan durasinya 2-3 menit

4 = Selalu dengan frekuensi hampir setiap kali dan durasi yang lama > 5 menit

ASPEK YANG DIUKUR

1. Mengenali emosi diri : Tidak pasrah
 - a. anak berusaha mengambil sendiri mainan yang diinginkan
 - b. Jika mainan yang diinginkan sedang dipakai temannya, maka dia berusaha meminjam sendiri
 - c. Jika ada mainan yang salah/rusak, dia berusaha memperbaiki
2. Mengelola emosi : mengendalikan emosi
 - a. Anak meminjam dengan baik, jika dia ingin meminjam mainan temannya
 - b. Jika marah, dia tidak memukul teman dengan tangannya
 - c. Jika marah, dia tidak memukul teman dengan mainan yang dipegangnya
3. Memotivasi diri : optimis
 - a. Tidak cepat bosan bermain
 - b. Tidak mengalihkan perhatian pada hal-hal lain
 - c. Tidak meninggalkan ruangan/kelompoknya

4. Berempati
 - a. Meminjami temannya
 - b. Menanyakan keadaan temannya
 - c. Memperhatikan keadaan temannya
5. Membina hubungan dengan orang lain
 - a. Menyapa temannya
 - b. Berbicara dengan temannya
 - c. Berinteraksi secara intensif dengan temannya

Contoh lembar penilaian :

| Waktu | Subyek 1 | Subyek 2 | Subyek 3 | Subyek 4 | Subyek 5 |
|-------------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Menit 1-5 | | | | | |
| Menit 6-10 | | | | | |
| Menit 11-15 | | | | | |
| Menit 16-20 | | | | | |
| Menit 21-25 | | | | | |
| Menit 26-30 | | | | | |
| Jumlah | | | | | |

Halaman 1

Paket : Seri Program Statistik (SPS-2000)
 Modul : Analisis Variansi 6 (Pilihan)
 Program : Anava Amatan Ulangan 2-Faktor
 Edisi : Sutrisno Hadi dan Yuni Pambardiningsih
 universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
 Versi IBM/PC; Hal Cetak (c) 2001 Dilindungi UI

Nama Penulis : Gholikhul Hadi, M.Si.
 Nama Lembaga : Multi Abnis & Psikologi - UNSIR
 Alamat : Jl. Jendral Sidiil 1/17, Bukoolilo, Surabaya
 =====

Nama Pembaca : NURUL HARTINI S.F.Si
 Nama Lembaga : FAKULTAS PSIKOLOGI UNSIR
 Tol. Anjungan : 11-13-2002
 Nama Berkes : NURUL
 Nama Dokumen : 444

Nama Faktor Ulangan A : KELOMPOK
 Nama Klasifikasi A1 : KELOMPOK EKSPERIMEN
 Nama Klasifikasi A2 : KELOMPOK KONTROL

Nama Faktor Ulangan B : JENIS KELAMIN
 Nama Klasifikasi B1 : LAKI-LAKI
 Nama Klasifikasi B2 : PEREMPUAN

Nama Klasifikasi A1B1 :
 Nama Klasifikasi A1B2 :

Nama Klasifikasi A2B1 :
 Nama Klasifikasi A2B2 :

Klasifikasi A1B1 = Variabel Nomor : 1
 Klasifikasi A1B2 = Variabel Nomor : 2

Klasifikasi A2B1 = Variabel Nomor : 3
 Klasifikasi A2B2 = Variabel Nomor : 4

Jumlah Data Semula : 312
 Jumlah Data Hilang : 0
 Jumlah Data Jalas : 312

| | kelompok | kelamin | pre_test | post_tes |
|----|----------|---------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1 | 6 | 8 |
| 2 | 1 | 1 | 6 | 8 |
| 3 | 1 | 1 | 7 | 8 |
| 4 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 5 | 1 | 1 | 6 | 9 |
| 6 | 1 | 1 | 7 | 9 |
| 7 | 1 | 1 | 6 | 9 |
| 8 | 1 | 1 | 7 | 9 |
| 9 | 1 | 1 | 7 | 10 |
| 10 | 1 | 1 | 9 | 10 |
| 11 | 1 | 1 | 6 | 10 |
| 12 | 1 | 1 | 8 | 9 |
| 13 | 1 | 1 | 9 | 9 |
| 14 | 1 | 1 | 9 | 9 |
| 15 | 1 | 1 | 9 | 9 |
| 16 | 1 | 1 | 9 | 8 |
| 17 | 1 | 1 | 6 | 8 |
| 18 | 1 | 1 | 6 | 8 |
| 19 | 1 | 1 | 6 | 8 |
| 20 | 1 | 1 | 6 | 10 |
| 21 | 1 | 1 | 6 | 11 |
| 22 | 1 | 1 | 7 | 10 |
| 23 | 1 | 1 | 7 | 11 |
| 24 | 1 | 1 | 7 | 9 |
| 25 | 1 | 2 | 7 | 9 |
| 26 | 1 | 2 | 8 | 9 |
| 27 | 1 | 2 | 8 | 9 |
| 28 | 1 | 2 | 8 | 9 |
| 29 | 1 | 2 | 8 | 9 |
| 30 | 1 | 2 | 9 | 10 |
| 31 | 1 | 2 | 9 | 10 |
| 32 | 1 | 2 | 9 | 11 |
| 33 | 1 | 2 | 9 | 11 |
| 34 | 1 | 2 | 8 | 11 |
| 35 | 1 | 2 | 8 | 11 |
| 36 | 1 | 2 | 8 | 9 |
| 37 | 1 | 2 | 7 | 9 |
| 38 | 1 | 2 | 7 | 10 |
| 39 | 1 | 2 | 7 | 10 |
| 40 | 1 | 2 | 7 | 11 |

| | kelompok | kelamin | pre_test | post_tes |
|----|----------|---------|----------|----------|
| 41 | 2 | 1 | 6 | 7 |
| 42 | 2 | 1 | 6 | 7 |
| 43 | 2 | 1 | 6 | 7 |
| 44 | 2 | 1 | 7 | 8 |
| 45 | 2 | 1 | 7 | 8 |
| 46 | 2 | 1 | 7 | 8 |
| 47 | 2 | 1 | 8 | 9 |
| 48 | 2 | 1 | 8 | 9 |
| 49 | 2 | 1 | 8 | 9 |
| 50 | 2 | 1 | 7 | 10 |
| 51 | 2 | 1 | 7 | 10 |
| 52 | 2 | 1 | 7 | 10 |
| 53 | 2 | 1 | 7 | 10 |
| 54 | 2 | 1 | 6 | 10 |
| 55 | 2 | 1 | 6 | 11 |
| 56 | 2 | 1 | 6 | 11 |
| 57 | 2 | 1 | 5 | 11 |
| 58 | 2 | 1 | 6 | 11 |
| 59 | 2 | 1 | 5 | 12 |
| 60 | 2 | 1 | 6 | 12 |
| 61 | 2 | 2 | 7 | 12 |
| 62 | 2 | 2 | 7 | 12 |
| 63 | 2 | 2 | 8 | 12 |
| 64 | 2 | 2 | 8 | 12 |
| 65 | 2 | 2 | 8 | 12 |
| 66 | 2 | 2 | 7 | 10 |
| 67 | 2 | 2 | 7 | 10 |
| 68 | 2 | 2 | 8 | 10 |
| 69 | 2 | 2 | 8 | 10 |
| 70 | 2 | 2 | 8 | 11 |
| 71 | 2 | 2 | 6 | 11 |
| 72 | 2 | 2 | 6 | 11 |
| 73 | 2 | 2 | 8 | 11 |
| 74 | 2 | 2 | 7 | 9 |
| 75 | 2 | 2 | 7 | 9 |
| 76 | 2 | 2 | 7 | 9 |
| 77 | 2 | 2 | 6 | 9 |
| 78 | 2 | 2 | 6 | 10 |

PRE_TEST POST_TES * KELOMPOK

ADLN - Perpustakaan Universitas Airlangga

64

| KELOMPOK | | PRE TEST | POST TES |
|----------|----------------|----------|----------|
| 1 | Mean | 7,43 | 9,37 |
| | N | 40 | 40 |
| | Std. Deviation | 1,11 | 1,00 |
| 2 | Mean | 6,84 | 10,00 |
| | N | 38 | 38 |
| | Std. Deviation | ,89 | 1,49 |
| Total | Mean | 7,14 | 9,68 |
| | N | 78 | 78 |
| | Std. Deviation | 1,04 | 1,29 |

PRE_TEST POST_TES * KELAMIN

| KELAMIN | | PRE TEST | POST TES |
|---------|----------------|----------|----------|
| 1 | Mean | 6,84 | 9,25 |
| | N | 44 | 44 |
| | Std. Deviation | 1,08 | 1,30 |
| 2 | Mean | 7,53 | 10,24 |
| | N | 34 | 34 |
| | Std. Deviation | ,86 | 1,07 |
| Total | Mean | 7,14 | 9,68 |
| | N | 78 | 78 |
| | Std. Deviation | 1,04 | 1,29 |

| | | N |
|----------|---|----|
| KELOMPOK | 1 | 40 |
| | 2 | 38 |
| KELAMIN | 1 | 44 |
| | 2 | 34 |

Descriptive Statistics

Dependent Variable: POST_TES

| KELOMPOK | KELAMIN | Mean | Std. Deviation | N |
|----------|---------|-------|----------------|----|
| 1 | 1 | 9,04 | ,95 | 24 |
| | 2 | 9,87 | ,89 | 16 |
| | Total | 9,37 | 1,00 | 40 |
| 2 | 1 | 9,50 | 1,61 | 20 |
| | 2 | 10,56 | 1,15 | 18 |
| | Total | 10,00 | 1,49 | 38 |
| Total | 1 | 9,25 | 1,30 | 44 |
| | 2 | 10,24 | 1,07 | 34 |
| | Total | 9,68 | 1,29 | 78 |

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: POST_TES

| F | df1 | df2 | Sig. |
|-------|-----|-----|------|
| 4,296 | 3 | 74 | ,008 |

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept+PRE_TEST+KELOMPOK+KELAMIN+KELOMPOK * KELAMIN

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: POST_TES

| Source | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|--------------------|-------------------------|----|-------------|--------|------|
| Corrected Model | 24,863 ^a | 4 | 6,216 | 4,358 | ,003 |
| Intercept | 123,470 | 1 | 123,470 | 86,563 | ,000 |
| PRE_TEST | 2,855E-02 | 1 | 2,855E-02 | ,020 | ,888 |
| KELOMPOK | 5,251 | 1 | 5,251 | 3,681 | ,059 |
| KELAMIN | 15,199 | 1 | 15,199 | 10,656 | ,002 |
| KELOMPOK * KELAMIN | ,224 | 1 | ,224 | ,157 | ,693 |
| Error | 104,124 | 73 | 1,426 | | |
| Total | 7437,000 | 78 | | | |
| Corrected Total | 128,987 | 77 | | | |

a. R Squared = ,193 (Adjusted R Squared = ,149)

Halaman 2

SEBARAN FREKUENSI - VARIABEL NOMOR : 3

```

=====
Klas  f      fx      fx^2      f%      fk%-naik      fk%-turun
-----
6      1      6      36      1.28      100.00      1.28
5      11     55     275     14.10     98.72     15.36
4      27     108     432     34.62     84.62     50.00
3      27     81     243     34.62     50.00     64.62
2      11     22     44     14.10     15.38     78.72
1      1      1      1      1.28     1.28     100.00
-----
Jumlah 78      0      0      100.000      --      --

```

```

Sereda = 0.400;  S.B. = 0.200;  /siseda = 0.000
=====

```

KECONDAMAN ADEVE VARIABEL 3

```

=====
Klas  fo      fh
-----
6      1      1 : of
      :
5      11     11 : oooooooooof
      :
4      27     27 : oooooooooooooooooooooooooooooooooof
      :
3      27     27 : oooooooooooooooooooooooooooooooooof
      :
2      11     11 : oooooooooof
      :
1      1      1 : of
      :

```

```

Kai Kuadrat = 0.000
p = 1.000
Sebarannya = normal
=====

```

```

=====
Variabel: KOPRUKA      =      1,675
Momen 1st Order: KPRU =      1,377
Momen 2nd Order:      =      1,314
Momen 3rd Order:      =      0,186
Statistik:             =      homogen
=====

## RANGKUMAN UJI HOMOGENITAS BARTLETT

=====

Ulangan   db      Var      db*log(Var)
-----
A1        77      1,675      17,252
A2        77      1,084      2,690
-----

K(1) = 3,558; db = 1; p = 0,058

Variansinya : homogen
=====

```

** Halaman 1

** UJI-T ANTAR ULANGAN A

=====

| Bulan | t | D |
|-------|---------|-------|
| ----- | | |
| 81-82 | -13,512 | 0,000 |

=====

p = dua-ekor,

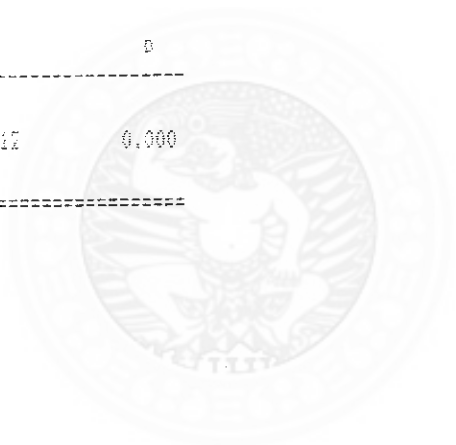
** UJI-T ANTAR ULANGAN B

=====

| Bulan | t | D |
|-------|---------|-------|
| ----- | | |
| 81-82 | -13,512 | 0,000 |

=====

p = dua-ekor,




```
## Halaman 1
```

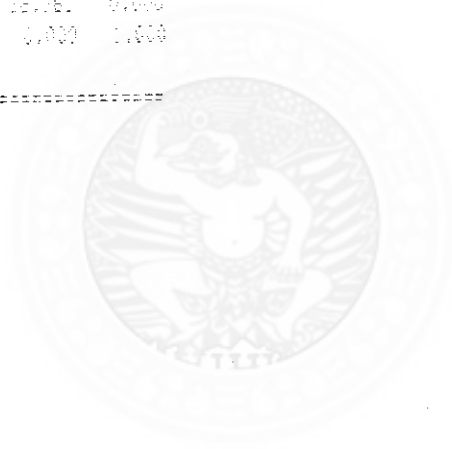
```
## MATRIKS Uji-t INTER AB
```

```
=====
A.5      1.1      1.2      2.1      2.2
-----
1.1      0.000      0.000      0.000      0.000
2      1.000      0.735      0.000      0.000

1.2      0.000      0.000      0.000      0.000
2      0.735      1.000      0.000      0.000

2.1      0.000      0.000      0.000      0.000
2      0.000      0.000      1.000      0.000

2.2      0.000      0.000      0.000      0.000
2      0.000      0.000      0.000      1.000
=====
B. P. SUB-BAKUP.
```



** Halaman 1

** TABEL STATISTIKA INDUK

| Uraian | n | ∑x | ∑x ² | Rerata | Var. |
|--------|-----|------|-----------------|--------|-------|
| Si | 78 | 957 | 4021 | 7,140 | 0,484 |
| Si' | 79 | 105 | 2437 | 9,679 | 1,677 |
| Total | 155 | 1062 | 6458 | 8,410 | 2,992 |

** Halaman 1

** TABEL RINGKUPAN ANAVA AMATAN ULANGAN

| Sumber | JK | db | RK | F | R) | p |
|-------------|---------|-----|---------|---------|-------|-------|
| Antar Kasus | 110.743 | 77 | -- | -- | -- | -- |
| Antar A | 251.308 | 1 | 251.308 | 190.287 | 0.542 | 0.000 |
| Galat | 101.692 | 77 | 1.321 | -- | -- | -- |
| Total | 463.743 | 155 | -- | -- | -- | -- |

** Halaman 1

** TABEL STATISTIK INDIK

| Elemen | n | JK | JK1 | Rerata | SP |
|------------|-----|------|-------|--------|-------|
| 1. | 156 | 228 | 392 | 1,462 | 0,300 |
| 2. | 156 | 1512 | 1,498 | 9,610 | 0,973 |
| 3. | 156 | 573 | 4287 | 4,001 | 0,971 |
| 4. | 156 | 587 | 7817 | 5,008 | 0,237 |
| 5. | 78 | 116 | 142 | 1,487 | 0,507 |
| 6. | 78 | 111 | 130 | 1,436 | 0,477 |
| 7. | 78 | 557 | 4081 | 7,141 | 1,041 |
| 8. | 78 | 755 | 7437 | 9,677 | 1,294 |
| Total | 312 | 1540 | 11870 | 4,936 | 3,708 |
| Komposit A | 156 | 1540 | 22998 | -- | -- |
| Komposit B | 156 | 1540 | 15710 | -- | -- |
| Komposit C | 78 | 1540 | 30734 | -- | -- |

1# halaman 7

ANAVA SMATAN ULANGAN 2-FAKTOR (ANAVA UL-2F)

| Sumber Variasi | Jumlah Kuadrat | Der. Bebas | Rerata Kuadrat | Fisher |
|----------------|-----------------------------------|--------------|----------------|-----------|
| B | JK | df | F ₁ | F |
| Koraksi | $d(X^2) - E^2$ | N-1 | JK | JK |
| Salah satu | $d(X^2) - JK$ | N-1 | JK | JK |
| Salah A (a) | $d^2(\sum ka) - E^2$ | a-1 | JKa/dfa | RKa/RKoa |
| Salah B (b) | $d^2(\sum kb) - E^2$ | b-1 | JKb/dfb | RKb/RKob |
| Inter AB (ab) | $d^2(\sum kab) - E^2 - dka - dkb$ | $(a-1)(b-1)$ | JKab/dfab | RKab/RKob |
| Salah (a) | $d^2(\sum ka) - E^2 - dka$ | $(a-1)(b-1)$ | JKa/dfab | JK |
| Salah B (b) | $d^2(\sum kb) - E^2 - dkb$ | $(a-1)(b-1)$ | JKb/dfab | JK |
| Salah AB (ab) | $d^2(\sum kab) - E^2 - dka - dkb$ | $(a-1)(b-1)$ | JKab/dfab | JK |
| Totol (t) | $d(X^2) - SK$ | N-1 | JK | JK |

SK = Suku Koreksi = $(dkt)/N$

11 Halaman 1

11 RINGKUMAN ANAVA AKRATAN ULANGAN 2-FAKTOR (UL-AB)

| Sumber Variabel | Dr | dk | F ₁ | F ₂ | R ₁ | R ₂ |
|-----------------|-----------|-----|----------------|----------------|----------------|----------------|
| Antar kelas | 82,218 | 77 | -- | -- | -- | -- |
| Dalam | 4,186,811 | 234 | -- | -- | -- | -- |
| Antar A | 3,786,218 | 1 | 7,088,705 | 8,282,914 | 0,882 | 0,400 |
| Antar B | 121,615 | 1 | 116,637 | 187,533 | 0,018 | 0,010 |
| Inter AB | 111,757 | 1 | 10,763 | 148,747 | 0,001 | 0,001 |
| Dalam A | 49,298 | 77 | 0,641 | -- | -- | -- |
| Dalam B | 50,872 | 77 | 0,661 | -- | -- | -- |
| Dalam AB | 60,719 | 77 | 0,692 | -- | -- | -- |
| Total | 4,268,719 | 311 | -- | -- | -- | -- |



Nomor : 2396 /J03.4/PP/2000
Lamp :
Hal : Izin melaksanakan penelitian

5 Juli 2001

Yth. Departemen Pendidikan Nasional Kodya
Surabaya.


Guna penulisan penelitian untuk Tesis peserta Program Magister Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat angkatan tahun 1999/2000 Program Pascasarjana Universitas Airlangga,

N a m a : Nurul Hartini, S.Psi.
Nim : 099913487 / M
J u d u l : PENGARUH POLA PERMAINAN SOSIAL TERHADAP PE-
NINGKATAN KECERDASAN EMOSI ANAK USIA
PRASEKOLAH.

Pembimbing : Dr.MMW.Tairas, M.A., MBA.
Pembimbing I : Hardjono Suparto, dr, SKM, SpA.

Maka dengan ini kami mohon perkenan Saudara untuk memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian di Instansi Saudara.

Demikian dan atas bantuan Saudara kami sampaikan terima kasih.


Direktur
A. Dir. Bidang Akademik,
Prof. Dr. Iba Mahaputra, drh, M.Sc.
NIP. 130687550



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL

WILAYAH PROPINSI JAWA TIMUR

KANTOR KOTA SURABAYA

JL. ADITYAWARMAN No. 110 TELP. 5677219, 5663448 SURABAYA

Nomor : 1366/104.1/DS/2001

23 Juli 2001

Hal : Ijin melaksanakan penelitian

Yang terhormat :

Kepala Kandep Diknas

Kecamatan Gubeng

di - Surabaya

Memunjuk surat Direktur Bidang Akademik Universitas Airlangga Program Pascasarjana nomor 2396/JU3.4/PP/2000 tanggal 5 Juli 2001 perihal sebagai tersebut pada pokok surat, dengan ini kami beritahukan bahwa :

N a m a : NURUL HARTINI, S.Psi

Nim : 099913487 / M

Guna pemulisan penelitian untuk Tesis peserta Program Magister Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat, akan mengadakan penelitian di TK :

1. TK. Jaya Negara

alamat : Gubeng Kertajaya IX B / 12

2. TK. PKK RW V Mojo

alamat : Mojo V / 22

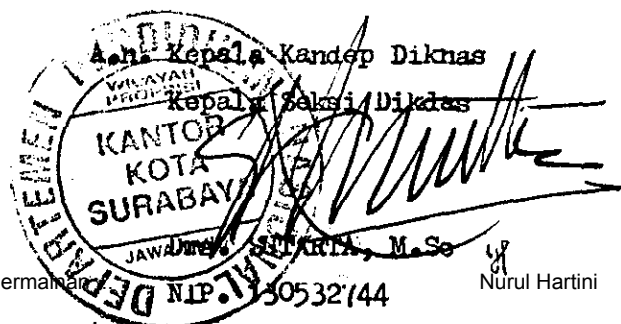
Sebagai bahan penulisan Skripsi dengan judul : "Pengaruh Pola Permainan Sosial Terhadap Peningkatan Kecerdasan Emosi Anak Usia Prasekolah".

Atas perhatian dan bantuan Saudara, kami ucapkan terima kasih.

Tembusan :

Kepala Kandep Diknas Kota
Surabaya (sebagai laporan)

Pengaruh Pola Permainan



Nurul Hartini



KANTOR DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

ADLN - Perpustakaan Universitas Airlangga

KECAMATAN GUBENG KOTAMADYA SURABAYA

JL. PUCANG WINDU NO. 1 TELP. 69570 SURABAYA

SURAT TUGAS

Nomor : 75 / III 04.1.8 / C 16 / 2001

Dengan ini kami menugaskan :

Nama : NURUL HARTINI, S.Psi

N.L.P. No : 099913487/M

Jabatan / Unit Organisasi : -

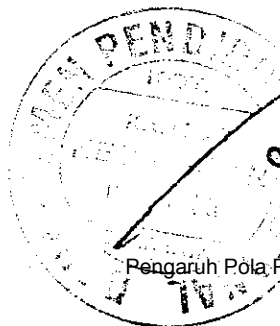
Tugas : Ijin Melaksanakan Penelitian

Tempat : 1. TK. Jaya Negara/Gub.Kertajaya IXB/12 Surabaya
2. TK. PKK RM.V Mojo/Mojo V No. 22 Surabaya.

Jangka waktu : -

Lain - lain : Sesuai dengan surat dari Kantor Dinas Kota
Surabaya No. 1366/104.1/DS/2001, tanggal 23
Juli 2001.

Harap dilaksanakan sebaik - baiknya dan menyampaikan laporan setelah selesai dikerjakan.



Tanggal 9 Agustus 2001

Kepala:

Asterjo

Drs. ASTERJO

Pengaruh Pola Perumahan
NIP. 130792658

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
TAMAN KANAK-KANAK JAYA NEGARA
JL. GUBENG KERTAJAYA IXB/12 SURABAYA

SURAT KETERANGAN

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nurul Hartini, S. Psi.

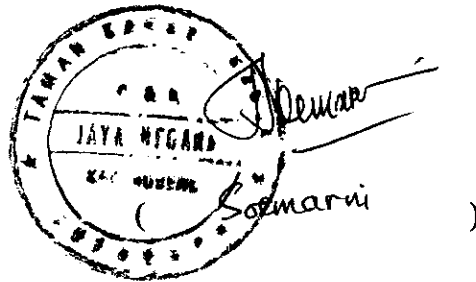
NIM : 099913487/M

Jabatan : Mahasiswa S2 Program Pascasarjana Universitas Airlangga Surabaya

Telah benar-benar melaksanakan penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Surabaya, 29 Agustus 2001

Kepala TK,



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
TAMAN KANAK-KANAK PKK RW V MOJO

JL. MOJO NO. 22 SURABAYA

SURAT KETERANGAN

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nurul Hartini, S. Psi.

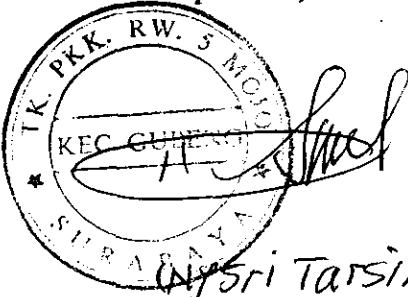
NIM : 099913487/M

Jabatan : Mahasiswa S2 Program Pascasarjana Universitas Airlangga Surabaya

Telah benar-benar melaksanakan penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Surabaya, 29 Agustus 2001

Kepala TK,



(Nysri Tarsini)