

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI
TK RASYIDUL JANNAH BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :
DINA MARSITA
NPM : 1211070093

JURUSAN : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI
TK RASYIDUL JANNAH BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Prof. Dr. H.Syaripudin Basyar, M.Ag

Pembimbing II : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

ABSTRAK

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK RASYIDUL JANNAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017

OLEH:
DINA MARSITA

Memperhatikan bahwa dunia anak relevan dengan bermain, maka bermain memiliki peran yang sangat penting dalam proses perkembangan kecerdasan emosional anak. Dalam hal ini bermain peran adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana metode bermain peran yang diterapkan terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung

Metode yang digunakan berbentuk kuantitatif. Metode ini disebut kuantitatif karena data peneliti berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*, dengan desain penelitian *one group pretest and posttest design*, suatu kelompok test yang diberikan suatu perlakuan yang sama sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan tertentu. Sample dalam penelitian ini sebanyak 18 peserta didik yang berusia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Teknik analisis data menggunakan rumus *t* test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan emosional peserta didik mengalami peningkatan yang terlihat dari hasil pengujian *t*-test, dimana *t*-test 14,470, sedangkan nilai *t*-tabel dengan taraf signifikan 5% = $N-1 = (18-1) = 17$ adalah 1,740 kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai nilai *t*-test yang diperoleh dalam penelitian ini lebih besar dari pada nilai *t*-tabel ($14,470 > 1,740$) berarti signifikan.

Dapat disimpulkan ada perbedaan skor rata-rata kecerdasan emosional anak usia dini di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung setelah diberi treatment, dimana setelah diberi treatment bermain peran terjadi peningkatan kecerdasan emosional yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum diberikan treatment bermain peran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemberian treatment bermain peran memberikan peningkatan yang signifikan terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung.

Kata kunci : *Kecerdasan Emosional, Anak Usia Dini, Metode Bermain Peran (role playing)*

SURAT PERJANJIAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Marsita

NPM : 1211070093

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK
RASYIDUL JANNAH BANDAR LAMPUNG TAHUN
PELAJARAN 2016/2017**

Menyatakan dengan ini bahwa penelitian saya benar-benar asli dari karya ilmiah saya dan bukan plagiat. Saya siap menerima konsekuensi jika ditemukan plagiasi dalam penelitian saya.

Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 2018

Dina Marsita
NPM.1211070093



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721) 703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK RASYIDUL JANNAH BANDAR LAMPUNG

**Nama : DINA MARSITA
NPM : 1211070093
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

**Prof. Dr. H. Syaripudin Bahsyar, M.Ag
NIP. 196608111992031007**

Pembimbing II

**Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001**

**Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD**

**Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK RASYIDUL JANNAH BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017 disusun oleh Nama: Dina Marsita, NPM: 1211070093, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Kamis, 29 Maret 2018.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. H. Rubhan Masykur

Sekretaris Sidang : Bernediv Nurdin, M.Pd

Penguji Utama : Dra. Uswatun Hasanah, M. Pd.I

Penguji Pendamping I : Prof. Dr. H. Syarifudin Bahsyar, M.Ag

Penguji Pendamping II : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَنُظْمِ الْغَيْظِ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ وَاللَّهُ
مُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ ﴿١٣٤﴾

Artinya : (yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan mema'afkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan. (Q.S.Ali Imran Ayat 134)¹



¹Departemen Agama, Al Qur'an Terjemahan, (Bandung : Syamil Al-Qur'an 2009) h.596

PERSEMBAHAN

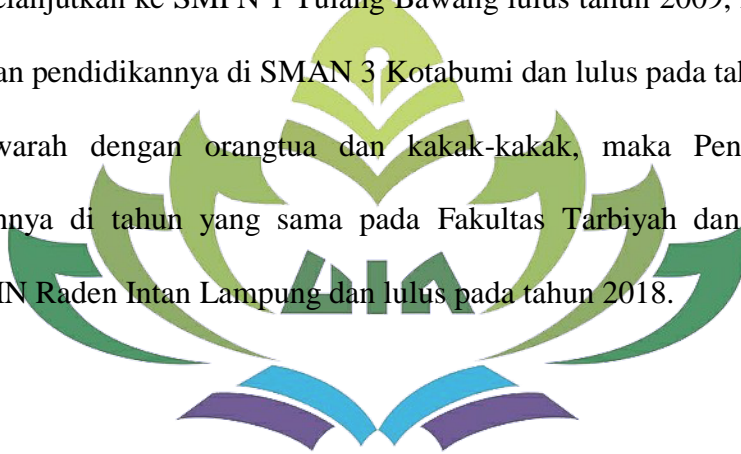
Rasa syukur saya curahkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini. Tiada kata yang dapat terucap seiring langkah dan hembusan nafas di setiap detiknya, teruntuk Nabi Muhammad SAW yang membawa umat Islam menuju pencerahan dan kelapangan ilmu. Dalam kebahagiaan yang tiada tara ini, dengan ketulusan hati dan rasa terima kasih penuh kasih sayang saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Cahaya kehidupanku, orangtuaku tersayang ayahku Badrun dan ibu Dilalah yang selalu memberi motivasi dan semangat tiada henti dalam segala kebutuhan. Tidak pernah lelah dalam menasihati dan membimbing sampai sebesar ini.
2. Yang tersayang kakakku Afrizal, Merisa, S.Pd dan adikku Dini Gustia. Yang selalu mendampingi dan menghibur di kala susah maupun senang.
3. Sahabat terkasih Prasasti, Rina, Sinta, Novi, Ika, Yutika, Pebri yang tidak pernah lelah membantu dan menyemangati dalam proses menggapai toga.
4. Yang tercinta teman-teman seperjuangan Prodi Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2012.
5. Almamater Hijau Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tercinta.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Dina Marsita lahir di Bakung Ilir, 07 Mei 1994 dari pasangan Bapak Badrun dan Ibu Dilalah. Anak ketiga dari empat bersaudara, memiliki satu kakak laki-laki bernama Afrizal, kakak perempuan yaitu Merisa, S.Pd dan satu adik perempuan bernama Dini Agustia.

Pernah mengenyam pendidikan di SDN 1 Bakung Ilir lulus tahun 2006, setelah lulus penulis melanjutkan ke SMPN 1 Tulang Bawang lulus tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di SMAN 3 Kotabumi dan lulus pada tahun 2012. Setelah bermusyawarah dengan orangtua dan kakak-kakak, maka Penulis melanjutkan pendidikannya di tahun yang sama pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi PIAUD UIN Raden Intan Lampung dan lulus pada tahun 2018.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat menjalankan syariat-Nya.

Dalam upaya penyelesaian ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan beberapa sebagai berikut :

1. Bapak Prof.Dr.H.Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr.Hj. Meriyati, M.Pd. Selaku Ketua Jurusan PIAUD
3. Ibu Dra. Romlah M.Pd.I selaku sekretaris Jurusan PIAUD
4. Bapak Prof.Dr. H.Syaripudin Bahsyar, M.Ag. Selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Dr. Hj Meriyati, M.Pd. Selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis
6. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung, secara khusus ketua jurusan PIAUD yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka penyelesaian penelitaian ini.

7. Ibu Hj. Dharlinda. selaku Ketua yayasan TK Rasyidul Jannah, Sukarame Bandar Lampung
8. Seluruh Dewan guru dan Staf TK Rasyidul Jannah, Sukarame Bandar Lampung
9. Rekan-rekan sesama mahasiswa PIAUD 2012 yang telah memberikan saran dan masukan penulis ucapkan atas motivasinya.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan di sana sini, disebabkan keterbatasan kemampuan ilmu atau teori penelitian yang penulis kuasai. Untuk itu kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan sarannya sehingga laporan penelitian ini akan lebih baik dan sempurna. Akhirnya penulis berharap semoga hasil penelitian ini betapapun kecil kiranya dapat memberikan masukan dalam upaya pengembangan ilmu pendidikan di taman kanak-kanak di era globalisasi.

Bandar Lampung, Mei 2018
Penulis

Dina Marsita
1211070093

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| RIWAYAT HIDUP | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 8 |
| C. Rumusan Masalah..... | 8 |
| D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian | 8 |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. Pengertian Metode Bermain Peran | 11 |
| 1. Metode Bermain Peran | 11 |
| 2. Jenis Bermain Peran | 13 |
| 3. Fungsi Metode Bermain Peran | 14 |
| 4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran | 15 |
| 5. Langkah-Langkah Bermain Peran | 16 |
| B. Pengertian Kecerdasan Emosional | 19 |
| 1. Tahapan Perkembangan Kecerdasan Emosional | 20 |
| 2. Variasi dalam Pola Perkembangan Emosional | 21 |

| | |
|---|----|
| 3. Faktor Pengaruh Pola Perkembangan Emosi..... | 22 |
| C. Pengertian Anak Usia Dini | 23 |
| 1. Karakteristik Anak Usia Dini | 24 |
| 2. Prinsip Perkembangan anak usia dini..... | 25 |
| 3. Pembelajaran pada anak usia dini..... | 27 |
| D. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap kecerdasan emosional anak usia dini..... | 28 |
| E. Penelitian Sebelumnya | 29 |
| F. Hipotesis | 30 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Jenis dan desain penelitian | 32 |
| 1. Jenis Penelitian | 32 |
| 2. Desain Penelitian | 33 |
| B. Variabel Penelitian..... | 34 |
| C. Instrumen Penelitian..... | 35 |
| D. Populasi, Sampel, dan teknik pengambilan sampel | 35 |
| E. Teknik Pengumpulan data | 37 |
| 1. Pengamatan atau Observasi..... | 37 |
| 2. Dokumentasi | 38 |
| F. Pengujian Instrumen Penelitian..... | 38 |
| G. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data | 39 |

BAB IV PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Gambaran Umum Tempat Penelitian | 42 |
| 1. Sejarah Berdirinya TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung..... | 42 |
| 2. Letak Geografis TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung..... | 42 |
| 3. Visi misi TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung | 42 |

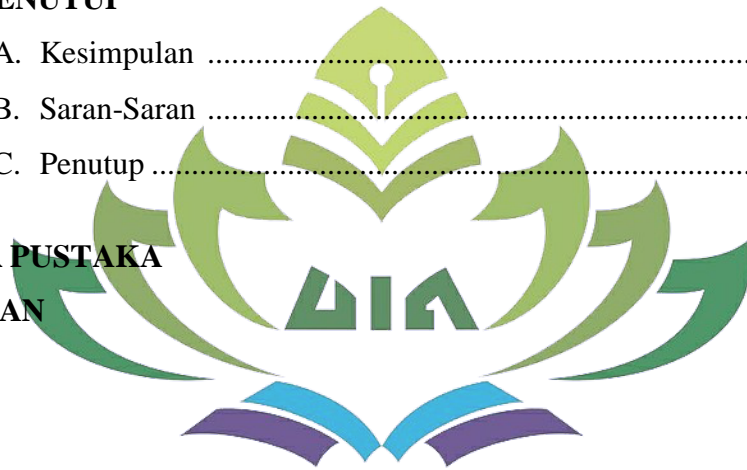
| | |
|---|----|
| 4. Tujuan | 43 |
| 5. Kondisi Guru dan Siswa..... | 44 |
| 6. Struktur dan Organisasi TK Rasyidul Jannah..... | 45 |
| 7. Kondisi Sarana dan Prasarana TK Rasyidul Jannah..... | 46 |
| B. Hasil Dan Pembahasan | 49 |
| 1. Pelaksanaan kegiatan..... | 51 |
| 2. Data Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> bermain peran..... | 53 |
| 3. Pembahasan Dan Hasil Penelitian | 57 |

BAB V PENUTUP

| | |
|----------------------|----|
| A. Kesimpulan | 62 |
| B. Saran-Saran | 62 |
| C. Penutup | 64 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, pada masa ini, juga merupakan masa peletak dasar bagi Anak Usia Dini untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, agama dan moral serta fisik motorik.¹

Perkembangan anak usia dini adalah masa-masa kritis yang menjadi fondasi bagi anak untuk menjalani kehidupan di masa yang akan datang dan pada masa ini sebagian potensi kecerdasan manusia berkembang dengan pesat. Perkembangan anak pada masa-masa tersebut memberikan dampak terhadap kemampuan intelektual, karakter personal dan kemampuannya bersosialisasi dengan lingkungan. Kesalahan penanganan pada masa perkembangan anak usia dini akan menghambat perkembangan anak yang seharusnya optimal dari segi fisik maupun psikologi karena itu dalam mendidik anak usia dini harus berhati-hati dan sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan anak.²

¹Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hlm. 7-8

²*Ibid.*, hlm. 3-4

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Berdasarkan pernyataan di atas dapat dilihat bahwa Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya diselenggarakan untuk lebih menekankan pada peletakkan skill dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik yang terdiri dari koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan yang terdiri dari daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosio emosional yang terdiri dari sikap dan perilaku serta agama, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan tahap-tahap perkembangan yang pasti akan dilalui oleh anak usia dini.

Penelitian ini berfokus pada anak usia dini yang sudah memasuki jenjang pra sekolah di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung Kecamatan Sukarame (usia 5-6 tahun). Pada usia tersebut anak mengalami perubahan dari fase kehidupan sebelumnya. Salah satu perubahan tersebut yaitu perkembangan kecerdasan emosional. Perkembangan tersebut ditandai dengan semakin kompleksnya pergaulan anak, sehingga menuntut penyesuaian diri secara terus menerus. Tahap perkembangan kecerdasan emosional yang perlu di miliki anak adalah keterampilan

dalam berinteraksi dengan lingkungan mengekspresikan emosi secara positif dan wajar. Hal ini terkandung dalam kompetensi pendidikan yang dirumuskan oleh UNESCO yang menyatakan bahwa pendidikan adalah serangkaian aktivitas untuk menanamkan kecakapan hidup (life skill), kecakapan untuk bertindak (to do), kecakapan untuk hidup (to be), kecakapan belajar (to learn), dan kecakapan hidup bersama.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kompetensi pendidikan bukan hanya untuk mengembangkan kecakapan akademik kognitif saja, melainkan kecakapan afektif (emosi, sosial, spritual) dan psikomotorik. Keadaan tersebut tentu berbeda dengan kehidupan pribadi anak sebelumnya yang hanya bersosialisasi dengan keluarga dan teman-teman lingkungannya. Elizabeth B. Hurlock menyatakan anak dari umur 2 sampai 6 tahun mulai belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya.³ dalam hal ini kecerdasan emosional yang baik sangat diperlukan dalam perkembangan kepribadian anak.

Setiap anak lahir dengan kepribadian yang berbeda serta karakteristik masing-masing tetapi pada dasarnya anak dalam tahap perkembangannya merupakan individu yang memiliki sifat ceria, rasa ingin tahu yang tinggi. Seiring dengan tahap perkembangan anak, anak mulai menunjukkan karakteristik yang dimilikinya, seperti halnya kecerdasan emosional yang dimilikinya. Kecerdasan emosional menjadi indikator yang sangat penting karena pada masa selanjutnya anak akan menghadapi situasi yang lebih kompleks sehingga diperlukan kecerdasan emosional

³Hurlock, Elizabeth. B, *Perkembangan Anak*. Edisi keenam (Med. Meitasari Tjandrasa. Terjemahan) Jilid 1, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978), h. 261

yang baik. Kecerdasan emosional (EQ) perlu di stimulus sejak usia dini, karena pada tahap perkembangan anak selanjutnya EQ akan menjadi instrumen yang sangat penting bagi kehidupan sosial anak. Selain aspek kognitif yang baik (IQ), anak juga perlu memiliki EQ yang mumpuni. Keseimbangan diantara dua hal tersebut menjadi salah satu faktor suksesnya perkembangan anak.

Menurut Goleman menyatakan bahwa “emosi merujuk pada perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”.⁴ Kesimpulannya adalah emosi merupakan perasaan yang mendalam pada diri seseorang baik berupa perasaan senang, sedih, takut, marah. Perasaan ini berasal dari diri seseorang masing-masing sehingga emosi dari satu orang dengan orang yang lain berbeda. Sedangkan Menurut Amstrong kecerdasan emosi didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain, serta kemampuan memberikan respons secara tepat terhadap suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain.

Anak usia dini adalah masa bermain sambil belajar. Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik minat anak. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kegiatan bermain anak diberikan kesempatan untuk menstimulasi kreatifitas dan merasakan bagaimana obyek yang ada disekitarnya, menemukan cara-cara baru dalam menyelesaikan tantangan, serta menemukan korelasi antara suatu hal serta mencari solusi alternatif untuk memecahkan masalah.

⁴ Goleman D, *Emotional Intelligence*, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2002), h.156

Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak disamping bisa menumbuhkan sosial anak.

Berbagai bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kecerdasan sosial emosional, misalnya kegiatan menggambar bersama, bermain peran, serta kegiatan fisik motorik yang dilakukan secara berkelompok atau beregu baik menggunakan alat ataupun tidak. Berkenaan dengan perkembangan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa ada tingkat pencapaian perkembangan kecerdasan emosional yang harus dicapai oleh anak, antara lain :

| Variabel | Indikator | TPP (Tingkat Pencapaian Perkembangan) |
|----------------------|------------------------|---|
| Kecerdasan Emosional | 1. Kesadaran diri | 1.1. Mengenal perasaan sendiri 1.2. Mengelola perasaan secara wajar |
| | 2. Rasa Tanggung Jawab | 2.1. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) 2.2. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri |
| | 3. Perilaku Prososial | 3.1. Bermain dengan teman sebaya 3.2. Mengetahui perasaan temannya secara wajar 3.3. Berbagi dengan orang lain 3.4. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (Senang-sedih-antusias dsb) 3.5. Bersikap kooperatif kepada teman 3.6. Menunjukkan sikap toleran 3.7. Menghargai hak/pendapat/ karya orang lain |

Sumber : Peraturan pemerintah no. 137 Tahun 2014 dan Daniel Goleman

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional seorang anak dianggap berhasil apabila anak dapat mengenal perasaannya dan mampu mengelolanya secara wajar, bertanggung jawab atas perilakunya, menunjukkan sikap percaya diri dan memiliki sikap disiplin dalam mentaati peraturan.

Hasil dari observasi awal perkembangan emosi yang peneliti lihat di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung bahwa dari 18 anak yang menjadi siswa di TK tersebut sekitar 16 anak pada TK tersebut belum menunjukkan peningkatan kecerdasan emosional yang signifikan, itu dapat dilihat ketika mereka melakukan proses pembelajaran di kelas. Diantaranya adalah masih belum dapat menguasai emosi mereka, sering bertengkar dengan teman sekelasnya, serta masih terdapat anak yang berebut mainan dan marah ketika apa yang diinginkan tidak dituruti.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya suatu upaya yang dilakukan dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak agar dapat berkembang dengan baik. Salah satunya yaitu dengan cara menggunakan metode bermain peran pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Elizabeth B. Hurlock, bermain peran atau yang disebut bermain pura-pura adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu terjadi sebenarnya.⁵ Kegiatan bermain peran yang dilakukan dengan melibatkan banyak anak dan menggunakan aturan pada waktu kegiatan berlangsung dapat menumbuhkan keterampilan sosial anak.

⁵ Elisabeth B, Hurlock, *Op.Cit.*, hlm.329

Anak-anak akan merasa senang dan tidak merasa sedang belajar untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah sehingga dengan bermain peran ini diharapkan keterampilan sosial dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangan usia anak. Dengan demikian metode bermain peran ini dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Melalui metode bermain peran anak diajak untuk belajar memecahkan masalah dengan bantuan kelompok sosialnya yang anggotanya adalah teman temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran diharapkan anak dapat mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa metode bermain peran sangatlah penting dalam perkembangan kecerdasan emosional anak, melalui metode bermain peran anak belajar memahami hubungan antar teman sebaya, belajar memecahkan masalah, dan bekerja sama serta mampu mengendalikan emosi secara wajar sesuai peran yang dimainkan. Sehingga dalam penelitian ini peneliti akan membahas tentang “Pengaruh Bermain Peran (Role Playing) terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah masalah yang ada yaitu:

1. Anak belum dapat mengembangkan kecerdasan emosional karena kurangnya stimulasi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Anak masih perlu bimbingan dalam hal bermain yang mengembangkan kecerdasan emosional.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

“Apakah Metode Bermain Peran/Role Playing berpengaruh terhadap Kecerdasan Emosional anak usia dini pada kelompok B di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017?”

D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan merupakan arah dari suatu penelitian. Tujuan penelitian harus disesuaikan dengan rumusan masalah. Bila permasalahan mempertanyakan hal-hal yang belum diketahui, sehingga jika permasalahan sudah terjawab maka tujuan penelitian sudah tercapai.

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh terhadap kecerdasan emosional di Taman Kanak-Kanak Rasyidul Jannah Bandar

Lampung. Adapun tujuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yakni :

a. Pihak Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran untuk perubahan dan peningkatan mutu pendidikan agar tercapainya tujuan pendidikan anak usia dini yang lebih baik mengingat metode ini dapat menjadi model pembelajaran yang baik bagi perkembangan kecerdasan emosional anak.

b. Untuk Pendidik

Sebagai pendidik anak usia dini memiliki metode pembelajaran yang baik menjadi faktor yang sangat penting dengan ini dapat memberikan sumbangsih kepada tenaga pendidik.

c. Peserta didik di sekolah

Memberikan warna baru melalui metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Kegunaan Penelitian

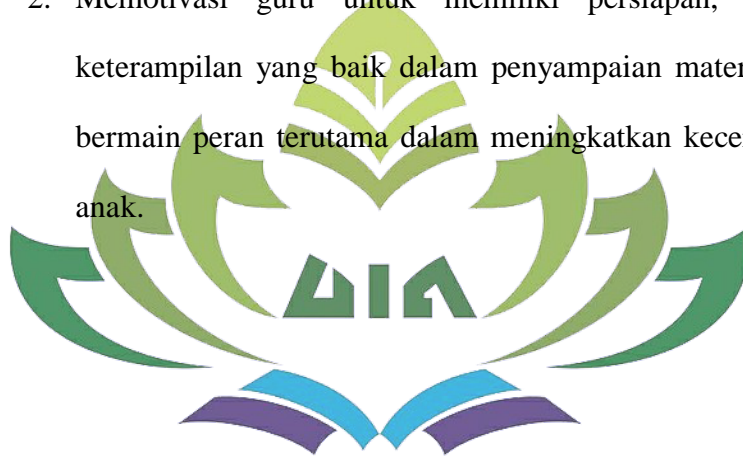
a. Secara Teoritis

1. Memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan mengenai metode-metode pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak.
2. Sebagai referensi untuk menambah pengetahuan guru terutama mengenai faktor-faktor yang menghambat pelaksanaan pembelajaran

dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia dini .

b. Secara Praktis

1. Dengan adanya pengetahuan tersebut, guru bisa mengantisipasi dan memperbaikinya sehingga pelaksanaan pembelajaran dengan bermain peran ini dapat berlangsung dengan optimal dan efisien dalam rangka meningkatkan kecerdasan emosional anak usia dini.
2. Memotivasi guru untuk memiliki persiapan, penguasaan dan keterampilan yang baik dalam penyampaian materi dengan metode bermain peran terutama dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Metode Bermain Peran

1. Metode Bermain Peran

Bermain ini ditandai oleh kemampuan anak mempresentasikan pengalaman aktual atau khayalannya melalui penggunaan obyek, gerakan, dan bahasa. Menurut Elizabeth B. Hurlock bermain peran atau yang disebut bermain pura-pura adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah olah hal itu terjadi sebenarnya. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *role playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.¹ Bermain peran merupakan suatu kegiatan permainan untuk memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak sehingga dapat diperagakan atau dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya. Bermain ini ditandai oleh kemampuan anak mempresentasikan pengalaman aktual atau khayalannya melalui penggunaan obyek, gerakan, dan bahasa.

Guru dapat berperan aktif dalam mempersiapkan atau mengembangkan pengetahuan dasar seperti simulasi yang akan diberikan pada anak agar tertarik pada tema atau cerita. Persiapkan perlengkapan permainan yang sesuai beserta

¹Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang : UIN Maliki Press) h.44

petunjuk penggunaannya. Undang pembicara untuk mendiskusikan dan sajikan topik yang potensial bagi anak, misal juru masak, menjelaskan cara memanggang kue dan perlengkapan yang digunakan.

Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi. Metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.

Hamzah B. Uno mengatakan bahwa bermain peran dipelopori oleh George Shaftel yang mengatakan bahwa bermain peran *pertama* dibuat berdasarkan situasi masalah pada kehidupan nyata, *kedua* dapat mengekspresikan perasaannya, *ketiga* bermain peran proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan serta mengarah pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.²Bermain peran adalah salah satu metode yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengekspresikan apa yang ia rasakan.

² Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran menciptakan Proses Belajar mengajar yang kreatif dan Edukatif*, (Jakarta : Bumi Aksara.2010) h. 25.

Teori Gowen dikutip oleh Muhtar Latif bermain peran dipandang sebagai daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama, kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi, dan kognisi.³ Kemudian teori Piaget mengatakan bahwa bermain peran muncul saat anak kira-kira berumur satu tahun. Jadi, metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang sangat baik diterapkan pada anak usia dini yang sedang dalam tahap perkembangan emosi.

2. Jenis Bermain Peran

Menurut Luluk Asmawati dkk (2008: 10.9-10.10) terdapat dua jenis bermain peran yaitu:

a. Bermain peran makro

Bermain peran makro adalah kegiatan bermain peran di mana anak menggunakan diri sendiri sebagai peran dan menggunakan alat sesuai benda aslinya seperti misalnya, anak berperan sebagai perawat, menggunakan baju perawat, bertingkah laku seakan-akan dirinya seorang perawat.

b. Bermain peran mikro

Bermain peran mikro dimainkan oleh anak yang lebih besar. Main peran mikro adalah kegiatan bermain peran di mana seorang anak dapat memainkan peran seperti dalang memainkan wayang. Misalnya: anak bermain boneka, bercakap-cakap dengan diri sendiri maupun dengan teman bermainnya dengan menggunakan boneka tersebut. Dalam menyajikan kegiatan pembelajaran, guru dapat memvariasi dengan memberikan kegiatan bermain peran makro

³ Mukhtar Latif, et al, *Orientasi baru pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana) h.

atau bermain peran mikro. Dua jenis bermain peran ini sangat menarik untuk anak. Jika kegiatan bermain peran dilakukan bersama teman akan menjadi hal penting dalam perkembangan sosial anak. Melalui kegiatan bermain peran diharapkan keterampilan anak dapat berkembang sehingga menjadi makhluk sosial yang dapat diterima oleh lingkungan sosialnya.

3. Fungsi Metode Bermain Peran

Menurut Moeslihatoen fungsi bermain peran adalah sebagai berikut :

- Mempertahankan keseimbangan
Membantu anak menyalurkan kelebihan tenaganya. Anak akan memperoleh keseimbangan antara kegiatan dengan memerlukan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan. Contohnya: saat anak menjadi polisi, menjadi presiden, pencuri dan sebagainya.
- Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari
Memberikan penghayatan terhadap peristiwa-peristiwa yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari berguna menumbuhkan kebiasaan pada diri anak. Contohnya : sedang menyuntik pasien, menjadi guru yang sedang belajar bersama murid-murid.
- Mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang datang.
Anak berpura-pura memerankan dirinya sebagai seorang ibu/ayah, perawat guru, dokter yang baik hati selalu menolong, polisi yang jujur yang menjadikan anak menjadi pribadi yang lebih baik ketika anak bermain dan hingga dibawa pada kehidupan yang nyata nantinya. Seperti

ketika anak bercita-cita menjadi polisi yang jujur, dokter yang selalu menolong dan sebagainya.⁴

Selain fungsinya, bermain peran juga memiliki tujuan bagi anak-anak usia dini yaitu :

- a. Mengeksplorasikan perasaan-perasaan.
- b. Memperoleh wawasan (*insight*) tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsi.
- c. Mengembangkan keterampilan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi. .

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

1) Kelebihan

Setiap metode memiliki keunggulan dan kelemahan tersendiri, begitu pula dengan metode bermain peran, keunggulan metode bermain peran menurut Mansyur yang dikutip oleh Syaiful Sagala diantaranya yaitu :

- a. Melatih diri anak untuk memahami dan mengingat bahan yang akan di dramakan
- b. Anak akan berlatih kreatif dan berinisiatif
- c. Mengembangkan bakat anak
- d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya

⁴ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta : PT.Rineka Cipta, 1999) h.34

- e. Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya
- f. Bahasa lisan anak dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.⁵

Kelebihan metode bermain peran juga diungkapkan oleh Abu Ahmadi yang diantara: Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.

2) Kekurangan

Disamping terdapat kelebihan atau kebaikan, metode bermain peran juga memiliki kelemahan-kelemahan diantaranya :

- a. Metode ini memerlukan waktu yang cukup banyak
- b. Memerlukan persiapan yang teliti dan matang
- c. Terkadang anak tidak mau mendramatisasikan suatu adegan karena malu.⁶

5. Langkah-Langkah dalam Metode Bermain Peran

Dalam penggunaan metode bermain peran terdapat beberapa petunjuk untuk dapat menerapkan metode ini. Adapun beberapa prosedur atau langkah-langkah dalam menggunakan metode bermain peran menurut Hamzah B. Uno terdiri dari sembilan langkah yaitu :

⁵ Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2013)h. 213.

⁶ Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2005) h. 65.

a. Pemanasan (Warming Up)

1) Guru berupaya memperkenalkan siswa permasalahan yang mereka sadari sebagai hsuatu hal yang bagi semua perlu mempelajari dan menguasai. Bagian ini adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas sesuai contoh.

2) Memilih partisipan

Siswa dan guru bersama-sama menentukan karakter dari setiap pemain dan memilih siapa yang akan memerankannya.

b. Menata Panggung

1) Guru bersama siswa mendiskusikan bagaimana peran yang akan dimainkan nanti. Jadi letak atau tata panggung disesuaikan dengan karakter yang akan diperankan. Guru memilih siswa sebagai observer atau pengamat.

2) Dalam hal ini perlu dicatat bahwa observer atau pengamat juga harus berperan aktif dalam permainan peran juga.

c. Permainan Peran Dimulai

1) Permainan peran mulai dimainkan. Permainan dilakukan secara spontan. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan peran dan mengevaluasi bersama-sama.

2) Guru bersama anak mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dimainkan.

3) Memainkan peran ulang diharapkan pada permainan kedua anak dapat menjalankan permainan secara baik.

d. Diskusi dan Evaluasi

- 1) Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan kepada realitas
- 2) Berbagi pengalaman dan kesimpulan
- 3) Anak diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Sedangkan menurut Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah bermain peran sebagai berikut :

1. Guru mengumpulkan siswa untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan
2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain
3. Guru memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama
4. Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok.
5. Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.
6. Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.
7. Guru harus mengawasi mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan untuk guru dapat membantu, guru tidak banyak bicaradan tidak banyak membantu anak.⁷

⁷ Yulia Nuraini Sujiono, *Op.Cit.*, h.82.

B. Pengertian Kecerdasan Emosional

Kecerdasan Emosional yaitu kemampuan untuk mengendalikan emosi dan rasional secara bersamaan dengan kondisi yang tepat.⁸ Kemampuan seseorang untuk mengendalikan secara tepat rasional serta emosionalnya sehingga emosi yang timbul sesuai tempat dan kondisi yang berlaku. Daniel Goleman mendefinisikan bahwa kecerdasan emosional yaitu kesanggupan untuk memperhitungkan atau menyadari situasi tempat kita berada, untuk membaca emosi orang lain dan emosi kita sendiri, serta untuk bertindak dengan tepat.⁹ Kegagalan dalam memahami emosi manusia sering terjadi dan tidak jarang menimbulkan kesalah pahaman hal ini terjadi karena kurangnya kapasitas kecerdasan emosional yang dimiliki masing-masing individu, sehingga sangat perlu melakukan upaya untuk mengembangkan kecerdasan emosional.

Pengembangan serta peningkatan kecerdasan emosional dapat mulai diimplementasikan pada anak-anak usia dini, karena sifat serta karakter anak usia dini yang memiliki reaksi emosi yang sangat kuat terhadap suatu peristiwa sehingga sangat baik jika mengaplikasikan kecerdasan emosional pada anak-anak usia dini. Dengan mengajari anak-anak usia dini keterampilan emosi dan sosial diharapkan mereka memiliki emosi yang matang untuk masa yang akan datang, karena memiliki kecerdasan emosional yang baik akan menentukan seorang anak untuk bertindak dan menempatkan dirinya dengan baik di segala situasi, kondisi dan tempat.

⁸ Amarylha Puspitasari., *Emotional Intellegent Parenting*, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2009) h.6.

⁹ Andreas Hartono, *EQ Parenting Cara Praktis Menjadi Orang Tua Pelatih Emosi*, (Jakarta: Media Pustaka Utama. 2009) h. 8.

1. Tahapan Perkembangan Kecerdasan Emosi

Ada beberapa aspek kecerdasan emosi yang perlu dimiliki anak. Orang tua bisa mengajarkan dan mengembangkan aspek-aspek ini, sesuai dengan perkembangan usia anak. Berikut ini adalah aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan emosi anak sejak lahir hingga anak berusia 7 tahun yang menjelaskan keterampilan emosi anak.

| Rentang Usia | Keterampilan Emosi Anak |
|-------------------|---|
| 0-3 bulan | <ul style="list-style-type: none"> • sebagian ahli mengatakan bahwa hubungan emosional bayi dengan ibunya sudah ada sejak dalam kandungan. Sebagian emosi lainnya mulai terjalin saat ayah dan ibu memberi minum, menggendong dan mendekap ketika hendak mententramkan bayi • Di usia 3 bulan bayi mulai banyak belajar lewat pengamatan dan peniruan bagaimana membaca dan mengungkapkan emosi. |
| 6-8 bulan | <ul style="list-style-type: none"> • Bayi mulai menemukan cara baru untuk mengungkapkan dan menyampaikan perasaan hatinya seperti gembira, ingin tahu, takut dan kecewa dengan dunia disekitarnya. • Pada usia 8 bulan bayi mulai menjelajah dan mulai mampu membedakan orang-orang yang dijumpainya. Rasa takutnya pada orang asing mulai muncul |
| 9-12 bulan | <ul style="list-style-type: none"> • Bayi mulai memahami bahwa manusia dapat membagi gagasan-gagasan dan emosi mereka satu sama lain. Ia paham jika ayahnya mengetahui cuaca hatinya dan pertanyaan ayah, “kamu lagi sedih ya?” ia tahu kalau ia sedang sedih. |
| 1-3 tahun | <ul style="list-style-type: none"> • Pada usia 1-2 tahun anak merasa senang dan amat bergairah untuk mengembangkan makna tentang dirinya, dan mulai menjajaki kemandiriannya. Ini kali pertama anak mulai menjauhkan diri dan suka membangkang. • Pada usia ini anak mulai berminat pada permainan simbolik dan bohong-bohongan . pada usia 2-3 tahun ia mulai mewujudkan tingkah laku dari apa yang mereka amati terlebih dahulu pada anggota keluarga lain. Disini anak mulai mampu menyimpan ingatan tentang tindakan-tindakan dan peristiwa yang dilihat dalam benaknya dan kemudian mengeluarkannya kembali untuk ditirukan kemudian hari. |

| | |
|------------------|--|
| 4-7 tahun | <ul style="list-style-type: none"> • Anak sudah mulai sering di luar rumah, senang bepergian ke berbagai tempat, bertemu teman baru, dan menghabiskan waktu berbagai lingkungan • Pada periode ini orang tua perlu mulai mengajarkan anak untuk menahan tingkah laku yang tidak pada tempatnya, memusatkan perhatian, dan mengatur diri mereka sendiri |
|------------------|--|

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti anak dengan rentang usia 5-6 tahun dengan karakteristik anak yang mulai suka bergaul dan berbaur dengan lingkungan sekitar, sehingga dalam hal ini kecerdasan emosional yang baik akan sangat berpengaruh dalam tahap perkembangan anak di lingkungan sosialnya.

2. Variasi Dalam Pola Perkembangan Emosi

Variasi-variasi ini akan muncul dan terlihat sebelum masa bayi berakhir dan akan mencapai puncaknya pada saat meningkatnya usia anak. Variasi itu disebabkan oleh :

a. Keadaan anak pada saat itu

misalnya : anak yang sehat cenderung kurang emosional dibandingkan anak yang kurang sehat.

b. Taraf kemampuan intelektual

misalnya : anak yang lebih pintar, cenderung lebih emosional dibandingkan anak yang kurang pintar.

c. Kondisi lingkungan

misalnya : anak yang biasa tinggal di lingkungan harmonis, cenderung untuk memiliki emosionalitas yang tinggi dibandingkan anak yang tinggal di lingkungan harmonis.

3. Faktor yang Mempengaruhi Pola Perkembangan Emosi

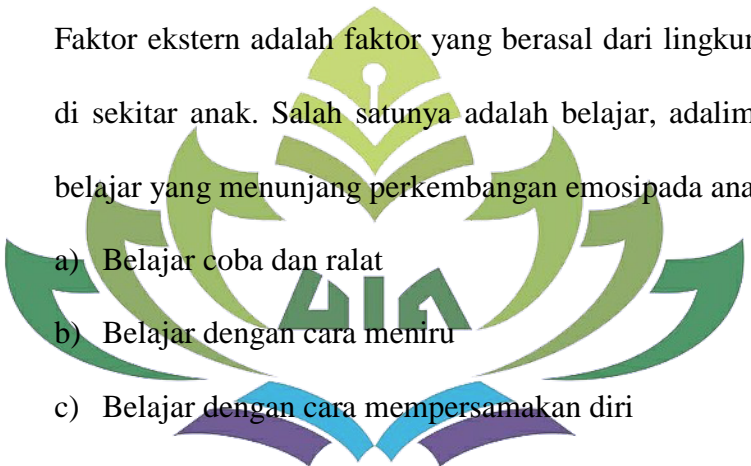
Pola perkembangan emosi pada anak tidak dapat dipisahkan dari dua faktor yang sangat menentukan yaitu faktor intern dan ekstern.

- **Faktor Intern**

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri

- **Faktor Ekstern**

Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari lingkungan yang berada di sekitar anak. Salah satunya adalah belajar, adalah lima jenis kegiatan belajar yang menunjang perkembangan emosi pada anak.

- 
- a) Belajar coba dan ralat
 - b) Belajar dengan cara meniru
 - c) Belajar dengan cara mempersamakan diri
 - d) Belajar melalui pengkondisian
 - e) Pelatihan

Bermain peran merupakan salah satu dari aspek ekstern yang dapat mengembangkan kecerdasan emosional anak usia dini, melalui kegiatan belajar dengan cara meniru, disini anak diberikan instruksi untuk meniru dan menempatkan dirinya sesuai peran yang dimainkan sehingga diharapkan anak bisa mengendalikan emosi secara wajar

sesuai dengan peran yang dimainkan serta memilih emosi apa yang harus ia mainkan.

C. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan generasi masa depan yang perlu mendapatkan perhatian dari berbagai pihak. Anak adalah individu yang memiliki berbagai potensi yang harus dikembangkan. Oleh karenanya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak bukan perkara yang mudah melainkan membutuhkan pemikiran yang mendalam serta usaha yang kuat. Menurut Yuliani Nur'aini Sujiono anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan Fundamental bagi kehidupan selanjutnya.¹⁰

Menurut NAEYC (National Ass. Ociation for the Education of Young Children) Anak usia dini berbeda pada rentang usia 0 – 8 Tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam tentang perkembangan hidup manusia. Anak usia dini adalah anak yang memiliki pola perkembangan yang sama tetapi ritme perkembangannya berbeda satu sama lain karena pada dasarnya mereka bersifat individual yang memiliki pola tingkah laku dan karakteristik yang khas. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan

¹⁰ Yulia Nuraini Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* , (Jakarta : PT. Indeks) h.9

jasmani dan rohani melalui pembinaan dan pemberian rangsangan agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

1. Karakteristik Anak Usia Dini

Seiring dengan perkembangan zaman paradigma tentang anak cenderung mengalami perubahan. Karakteristik yang khas dari anak-anak baik secara psikis, fisik, sosial, moral dan sebagainya. Anak usia dini merupakan tahap awal dari perkembangan manusia, di masa ini merupakan fondasi awal dalam pembentukan kepribadian. Anak Usia Dini memiliki karakteristik yang khas menurut Hartati (2005: 15) antara lain :

- Memiliki rasa ingin tahu yang besar. Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya
- Merupakan pribadi yang unik meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan setiap anak meskipun kembar sekalipun memiliki keunikan masing-masing misalnya dalam hal gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga.
- Suka berfantasi dan berimajinasi anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata.
- Misi paling potensial untuk belajar masa ini merupakan masa keemasan (Golden age) karena pada rentang usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek.

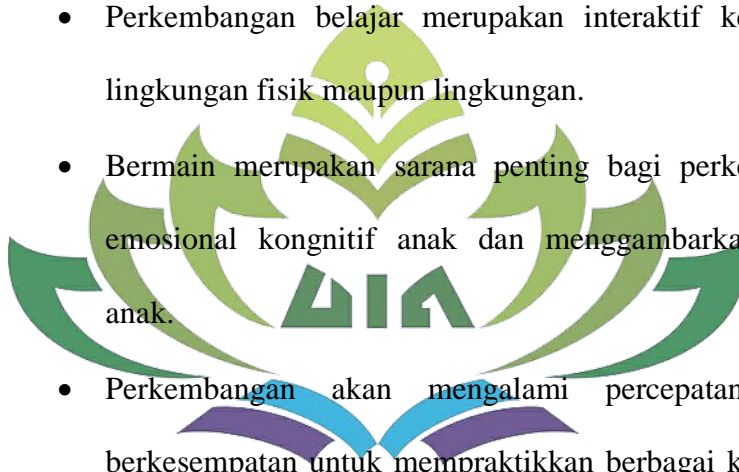
- Menunjukkan sikap egosentis anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri bukan dari sudut pandang orang lain.
- Memiliki rentang Daya Konsentrasi yang pendek, anak usia dini memiliki rentang konsentrasi yang pendek sehingga perhatiannya mudah diarahkan pada kegiatan lain, hal ini sedang terjadi jika kegiatan sebelumnya ia merasa kurang menarik perhatiannya.
- Sebagai bagian dari makhluk sosial anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayannya.

2. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Cara anak usia dini berkembang memiliki ciri tersendiri, Bredekamp dan Cuople dalam Siti Aisyah, dkk (2008 : 1.17) sebagai berikut :

- Perkembangan aspek / ranah fisik sosial, emosional dan kongnitif anak saling mempengaruhi satu sama lain
- Perkembangan fisik / motorik, emosi sosial. Bahasa dan kongnitif anak terjadi dalam satu urutan tertentu yang relatif dapat diramalkan.
- Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antara anak dan antara bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.
- Pengalaman awal anak motorik pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.

- Perkembangan anak berlangsung kearah yang mahir kompleks, khusus, terorganisasi dan terindividualisasi.
- Perkembangan dan cara belajar anak dipengaruhi oleh konteks sosial budaya yang majemuk.
- Anak adalah pembelajaran yang aktif yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial dan pengetahuan yang diperolehnya.
- Perkembangan belajar merupakan interaktif kematangan sosial lingkungan fisik maupun lingkungan.
- Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional kongnitif anak dan menggambarkan perkembangan anak.
- Perkembangan akan mengalami percepatan apabila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkatlebih tinggi dari hal-hal yang tidak dikuasai.
- Anak memiliki modalitas beragama (ada tipe visual, Avditif, Kinestik atau gabungan dari itu) untuk mengetahui sehingga dapat belajar hal yang berbeda dengan cara berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya.



- Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar adalah dalam komunitas yang menghargainya memenuhi kebutuhan fisiknya dan anak secara fisik maupun psikologis.

3. Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

- **Hakikat Program Pembelajaran Anak Usia Dini**

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakekatnya adalah pengembangan kurikulum yang konkret berupa pengalaman belajar bermain yang diberikan kepada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka mencapai kompetensi yang harus dimiliki setiap anak.

Menurut Albrecht dan Miller yang dikutip oleh Yuliani Nur'aini Sujiono bahwa dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini seharusnya sarat dengan aktifitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreatifitas sedang orang dewasa berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.¹¹

¹¹Yulia Nuraini Sujiono, *Op.Cit. h.139*

D. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini

Menurut Jean-Jacques Rousseau tentang pemikirannya dalam dunia pendidikan bahwa pendidikan dilakukan dengan menggunakan pendekatan alami yang disebut dengan pendekatan naturalistik. Pendidikan naturalistik membiarkan anak tumbuh tanpa intervensi dengan cara tidak membandingkan dengan anak satu dengan lainnya, serta memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi tanpa membahayakan diri sendiri dan orang lain. Rousseau meyakini bahwa orang dewasa sebagai pendidik dengan memberikan dukungan (support) kepada anak untuk berkembang secara alami, dengan kata lain siapkan lingkungan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak agar anak dapat berkembang maksimal dan beri kesempatan anak untuk berkembang sendiri.¹²

Dalam hal ini metode bermain peran adalah salah satu pendidikan naturalistik dimana karakteristik metode bermain peran yang memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi, didalam metode bermain peran anak-anak berperilaku sesuai peran yang dimainkan tetapi berdasarkan intuisi dan imajinasi mereka sebagai anak-anak tanpa dibatasi, sehingga metode bermain peran ini dapat diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar di kelas untuk mengembangkan karakteristik sikap siswa, dimana sikap siswa berkaitan dengan emosi. Emosi adalah perasaan yang ada di setiap individu, perasaan senang, sedih, marah adalah bentuk dari emosi.

E. Penelitian Sebelumnya

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti melihat beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian yang relevan sebelumnya antara lain :

1. Penelitian tentang pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Mataram yang dilakukan oleh Pendidik TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mataram menjelaskan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini pada TK tersebut. Terbukti dari hipotesis nol ditolak dan Hipotesis alternatif diterima.
2. Penelitian lainnya berjudul tentang pengaruh role playing terhadap kecerdasan sosial emosional anak usia dini yang dilakukan oleh mahasiswa PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jawa Timur dengan sample penelitian 40 orang. Hasil menunjukkan bahwa dengan perlakuan bermain peran dan tanpa diberikan perlakuan bermain peran menunjukkan nilai Mann-Whitney U sebesar 1.000 dan nilai Wilcoxon W sebesar 211.00 dengan nilai signifikansinya sebesar 0.000. Karena nilai probabilitas jauh lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 atau ($0.000 < 0.05$), maka kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran jauh lebih baik dibanding kelompok kontrol yang tanpa perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini.

3. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, jika penelitian sebelumnya diteliti oleh tenaga pendidik PAUD, penelitian ini dilakukan oleh jurusan psikologi (ilmu jiwa) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian tersebut berjudul Pengaruh Sosiodrama Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Pra Sekolah Pada TK ABA Sleman Yogyakarta. Sampel Penelitian berjumlah 22 siswa. Kecerdasan anak-anak tersebut diuji dengan indikator kecerdasan emosi Goleman. Tes tersebut diberikan melalui Pretest dan Post Test. Analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh sosiodrama terhadap kecerdasan emosional anak usia prasekolah adalah uji T. Hasil – hasil menunjukkan nilai t sebesar 7,160 dengan nilai $p=0,000$ ($p<0,01$) menyatakan bahwa sosiodrama memberikan kontribusi yang berarti bagi kecerdasan emosi anak.

Dari penelitian sebelumnya yang dipaparkan diatas menunjukkan bahwa bermain peran/role playing memiliki pengaruh terhadap kecerdasan emosioanl anak usia dini Sehingga bermain peran cocok untuk dimplementasikan dalam kegiatan belajar di kelas.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaa. Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, sebelum jawaban yang empirik.

H_0 : Tidak ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan emosional anak usia dini di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung

H_a : Ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan emosional anak usia dini di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai t (t hitung), dibandingkan dengan nilai t (t_{table}). Cara penentuan nilai t (t_{table}) didasarkan pada taraf signifikansi tertentu (misal $\alpha : 0,05$)/5% dan $dk = n-1$

Kriteria pengujian hipotesis untuk uji satu pihak kanan, yaitu :

Tolak H_0 , Jika $t_{hitung} > t_{table}$ dan Terima H_0 , Jika $t_{hitung} < t_{table}$



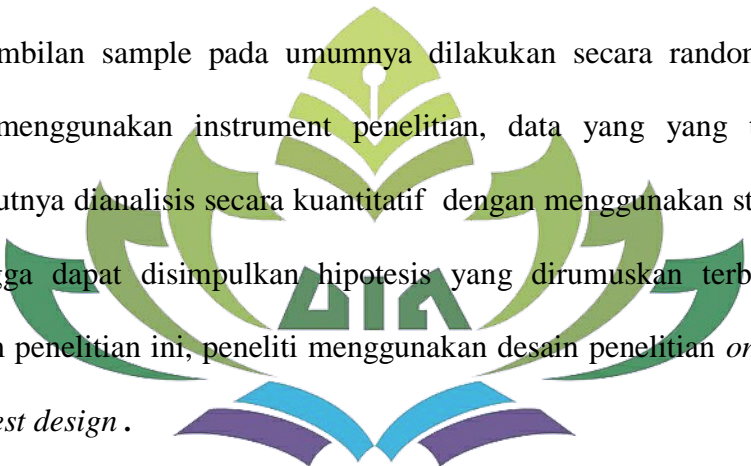
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif atau penelitian eksperimental. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, tehnik pengambilan sample pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *one group pretest-post test design*.

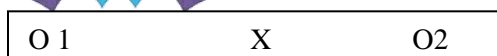


Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif eksperimen yaitu suatu penelitian atau *riset* dimana satu atau lebih variabel independen secara sengaja dimanipulasi oleh peneliti dengan menggunakan perlakuan, layanan, intervensi sosial atau *treatment* tertentu. Pengaruh dari manipulasi terhadap variabel dependen kemudian diukur setelah dilakukan perlakuan. Penelitian eksperimen digunakan untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab-akibat antara perlakuan dan efeknya, memprediksi efek suatu perlakuan pada variabel yang

diamati, dan mempelajari seberapa besar hubungan sebab akibat tersebut.
(Latipun, 2010: 10)

2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design* dengan tujuan peneliti dapat mengetahui kecerdasan emosional peserta didik sebelum dan sesudah pemberian treatment. Subyek diobservasi dua kali (pretest dan posttest), penggunaan *pretest* sebelum diberi perlakuan atau yang dimaksud dengan observasi awal dan *posttest* (observasi akhir) dan lalu diberikan treatment atau perlakuan, peneliti melakukan treatment atau perlakuan hanya satu kelas sebagai kelas eksperimen untuk mengetahui skor kecerdasan emosional siswa pada kelas eksperimen di TK Rasyidul Jannah sebelum dan sesudah pembelajaran dengan bermain peran. Desain eksperimen kependidikan dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Desain Rencana Penelitian

Keterangan :

- O1 : Pretest sikap peserta didik sebelum diberi perlakuan
 X : Treatment/ Perlakuan yang diberikan berupa bermain peran
 (Role playing)
 O2 : Posttest sikap dan peningkatan kecerdasan emosional setelah
 diberi perlakuan

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menunjukkan suatu arti yang dapat membedakan antara sesuatu dengan yang lainnya.¹ Menurut pendapat Azwar, Variabel merupakan konsep mengenai atribut atau sifat yang terdapat pada subjek penelitian yang dapat bervariasi secara kualitatif ataupun secara kuantitatif.² Sedangkan menurut Arikunto variabel adalah objek penelitian yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian.³ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel adalah obyek penelitian yang memiliki gejala yang bervariasi. Dalam penelitian ini variabel terdiri atas *variabel dependent* (variabel terikat) dan *variabel independent* (variabel bebas).

1. Variabel Independent (X)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). Variabel independent dalam penelitian ini adalah bermain peran.

2. Variabel Dependent (Y)

Variabel ini sering disebut variabel output, kriteria dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau sering menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

¹Ronny Kountur, *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*, (Jakarta: Penerbit PPM, 2007), ed. 2, h.47

²Azzet, Akhmad Muhaimin, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial bagi Anak*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2003) h.59

³Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Praktik*, (Jogjakarta : Rineka Cipta, 2002) h. 93

Variabel dependent dari penelitian ini adalah kecerdasan emosional anak. Variable X mempengaruhi variabel Y . Role Playing atau Bermain peran sebagai variabel bebas (X) mempengaruhi kecerdasan emosional siswa variabel terikat (Y).

C. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya data yang ingin diperoleh dari peneliti adalah bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia dini. Instrumen yang akan digunakan adalah instrument non test dengan menggunakan kisi-kisi observasi kepada peserta didik. Kisi-kisi observasi ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan emosional anak usia dini. Bentuk kisi-kisi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa item.

D. Populasi , Sampel , dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan populasi.⁴ sedangkan menurut Babbie populasi adalah elemen yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target penelitian. Jadi populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

⁴*Ibid*, hlm 173

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dibedakan menjadi 2 macam, yaitu populasi target dan populasi akses.

- a. Populasi target : populasi yang direncanakan dalam rencana penelitian dan dalam penelitian ini menjadi populasi target adalah peserta didik kelompok B TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung yang terdaftar pada tahun ajaran 2016/2017
- b. Populasi akses : orang-orang atau benda yang dapat ditemui ketika dalam penentuan jumlah populasi berdasarkan keadaan yang ada.

2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

a. Sampel

Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari Populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel. Sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti.⁵ dalam pengambilan sampel, penulis mengambil dari Kelompok B sejumlah 18 siswa.

b. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang berdasarkan pada karakteristik tertentu yang dianggap mempunyai keterkaitan karakteristik populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* Alfabeta, Bandung, 2007. H.85

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang diinginkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik penelitian yang terdiri atas :

1. Pengamatan (Observasi)

Menurut Wina Sanjaya observasi merupakan “teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diteliti”.⁶ Pada prinsipnya, tahap observasi dilakukan selama penelitian berlangsung, yang meliputi kehadiran peserta didik, keaktifan peserta didik dalam kelompok, kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada tahap ini observer/pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kecerdasan emosional anak. Lembar observasi ini berbentuk tabel, pada kolom pertama berisi indikator pencapaian, pada kolom kedua yaitu hasil pencapaian (BB, MB, BSH, BSB). Pada kolom hasil pencapaian ini peneliti memberikan penilaian menggunakan ceklist. Peneliti menggunakan lembar observasi ini untuk mengetahui hambatan yang dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan yang didapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pengamatan berfungsi sebagai proses dokumentasi, dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk mengetahui dampak dari tindakan yang

⁶Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), h.86.

dilakukan, artinya melihat perubahan apa saja yang telah terjadi dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini yang akan di observasi adalah perkembangan kecerdasan emosional anak usia dini di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip, buku-buku tentang pendapat dan teori yang digunakan peneliti untuk mengetahui jumlah peserta didik, jumlah guru, sarana dan prasarana yang ada di sekolah.⁷ teknik dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi untuk menghimpun secara selektif bahan-bahan yang dipergunakan di dalam kerangka atau landasan teori, penyusunan hipotesis secara tajam.

F. Pengujian Instrument Penelitian

1. Uji Validitas Instrument

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan oleh peneliti untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁸ dan untuk menguji validitas instrument yang digunakan oleh peneliti maka peneliti menggunakan SPSS untuk mengukur kevalidan data.

⁷ S margono, *Op.Cit.*, h. 181

⁸ Sugiono, *Op.Cit.*, h. 121

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Sebelum lembar observasi di gunakan untuk meneliti. Kisi-kisi observasi tersebut diuji reliabilitasnya dengan menggunakan SPSS.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data hasil penelitian dilakukan melalui 2 tahap yaitu :

1. Tahap Pengolahan Data

Menurut Hastono, menjelaskan tahap-tahap pengolahan data yaitu :

- a. *Editing* yaitu melakukan pengecekan lembar observasi
- b. *Coding* yaitu memberi tanda pada masing-masing jawaban dengan kode atau bilangan
- c. *Processing* yaitu pemrosesan data yang dilakukan dengan memasukkan data dari seluruh skala yang terkumpul kedalam program komputer
- d. *Cleaning* yaitu pengecekan kembali data yang sudah dientri apakah ada kesalahan atau tidak. Kesalahan tersebut mungkin terjadi pada saat mengentri data ke komputer.

2. Analisis Data

Untuk menguji peningkatan kecerdasan emosional siswa dengan menggunakan bermain peran (*role play*) maka teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan t-test sample berpasangan (*paired sample t-test*)

untuk mengetahui kecerdasan emosional sebelum dan sesudah setelah diberikan teknik bermain peran Adapun rumus uji T sebagai berikut :⁹

$$T = \frac{M d}{\sqrt{\frac{\sum x^3 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- Md : mean dari deviasi (d) antara posttest dan pretest
Xd : perbedaan deviasi dengan mean deviasi
N : Banyak Subjek
Df : *atau* db adalah N-1



⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2006, h. 206

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Berdirinya TK Rasyidul Jannah

Taman Kanak-kanak Rasyidul Jannah berdiri pada tahun 2014 dan beralamatkan di Jln. Bintara II No. 10 Kecamatan Sukarame, Bandar Lampung. Taman Kanak-kanak Rasyidul Jannah didirikan oleh Yayasan Pendidikan Rasyidul Jannah yang dibina oleh Bapak Ir. Hi. Chrisna Putra, MEP dan dikelola oleh Dr. Hj. Dharlinda Suri Damiri. Secara kelembagaan Taman kanak-kanak Rasyidul Jannah berada dibawah naungan Departemen Pendidikan Nasional. Taman Kanak-Kanak adalah suatu lembaga pendidikan anak dari usia 4-6 tahun.

2. Letak Geografis TK Rasyidul Jannah

TK Rasyidul Jannah berada di kelurahan sukarame beralamatkan di Jalan Bintara No. 10 Bandar Lampung

3. Visi dan Misi TK Rasyidul Jannah

Setiap sekolah tentunya memiliki visi dan misi yang berbeda, sehingga membedakan antara sekolah yang satu dengan sekolah yang lain. Namun di balik semua itu mempunyai inti yang sama, yaitu mencapai tujuan pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karenanya, setiap anggota

sekolah selalu berpegang pada visi dan misi yang hendak dicapai dalam setiap pembelajarannya.

Adapun Visi dan Misi Taman Kanak-Kanak Rasyidul Jannah, Sukarame Bandar Lampung sebagai berikut :

- a. Visi : Terwujudnya generasi sholeh dan sholehah, cerdas, ceria, kreatif, mandiri, cinta alam yang dilandasi IMTAQ dan Akhlaqul Karimah
- b. Misi :
 1. Berupaya mengembangkan kepribadian anak agar dapat tumbuh kembang dengan sempurna menjadi manusia yang berkualitas lahir dan batin, cerdas, ceria, kreatif dan mandiri.
 2. Membimbing anak taat kepada Allah dan Rasulnya, berbakti kepada orangtua, bangsa dan Negara, berakhlak mulia serta cinta pada lingkungan alam dan sekitarnya
 3. Mewujudkan keperdulian anak terhadap lingkungan, cinta alam dan sekitarnya.

4. Tujuan

- a. Mengembangkan budi pekerti dalam kehidupan anak
- b. Mengembangkan sosialisasi dan kepekaan emosional
- c. Meningkatkan disiplin melalui kebiasaan hidup teratur
- d. Melatih kemampuan berbahasa, bersikap, dan berfikir
- e. Meningkatkan pengetahuan atau pengalaman melalui kemampuan daya pikir

- f. Mengembangkan koordinasi motorik halus dan kreatifitas dalam keterampilan dan seni
- g. Meningkatkan motorik kasar dalam rangka kesehatan jasmani
- Meningkatkan pengetahuan orang tua tentang pendidikan anak yang baik dan benar

5. Kondisi Guru Pegawai dan Siswa

Adapun data pendidik/ tutor TK Rasyidul Jannah Sukarame sebagai berikut:

Tabel 3
Keadaan Guru/Tenaga Pendidikan TK Rasyidul Jannah Sukarame
Bandar Lampung

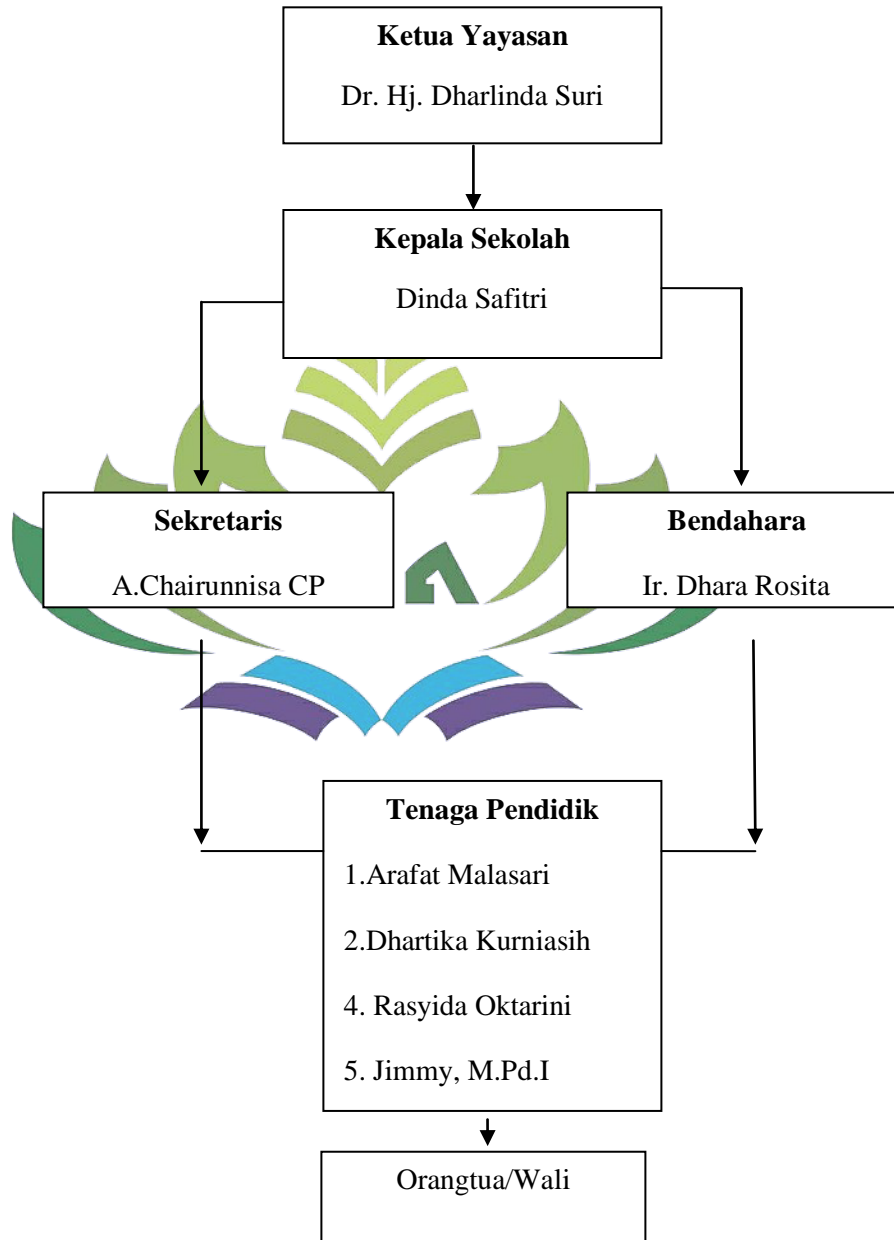
| No | Jabatan | Nama | Tgl Lahir | Pendidikan terakhir |
|----|-------------------|--------------------------|------------|---------------------|
| 1 | Pengelola | | | |
| | a. Ketua | Dr. Dharlinda Suri | 12-11-1962 | S3 |
| | b. Sekretaris | Ir. Dhara Rosita | 14-06-1968 | S1 |
| | c. Bendahara | A.Chairunnisa CP | 01-03-1994 | Mahasiswa |
| | d. Kepsek | Dinda Safitri | 25-12-1992 | S1 |
| 2 | Tenaga Pendidik | Jimmy, M.Pd.I | 22-01-1985 | S2 |
| | | Arafat Malasari, S.Pd | 03-02-1991 | S1 |
| | | Dhartika Kurniasih, S.Pd | 19-07-1990 | S1 |
| | | Rasyida Oktarini | 15-09-1994 | Mahasiswa |
| 3 | Tenaga Kesehatan | Dr. Resti Arania, S.PA | 23-01-1974 | Dokter |
| | | Zr. Dharmawati, Amd.Keb | 14-02-1957 | D3 Keb |
| 4 | Tenaga Kebersihan | Daliman | 12-04-1965 | SMP |

1

Sumber : Dokumen data TK Rasyidul Jannah Sukarame Bandar Lampung

6. Struktur Organisasi TK Rasyidul Jannah Sukarame Bandar Lampung

Gambar 3.2
Struktur Organisasi TK Rasyidul Jannah Sukarame Bandar Lampung



Sumber : Data Sekolah TK Rasyidul Jannah Sukarame Bandar Lampung

7. Kondisi Sarana dan Prasarana TK Rasyidul Jannah

Berdasarkan observasi, fasilitas sarana dan prasarana yang dimiliki oleh TK Rasyidul Jannah ini ialah sebagai berikut :

a. Gedung

TK Rasyidul Jannah memiliki gedung sendiri dengan kondisi fisik gedung yang sangat baik, terdapat empat ruang kelas yang cukup besar. Juga terdapat satu ruang kantor, satu ruang kamar mandi dan satu ruang kamar toilet. Halaman Sekolah yang luas dan jauh dari keramaian memungkinkan anak untuk bermain

b. Fasilitas pembelajaran

1. Didalam kelas

TK Rasyidul Jannah menyediakan berbagai fasilitas yang dapat menunjang dan memperlancar kegiatan belajar mengajar seperti : meja belajar, kursi, papan tulis, spidol, pensil, penghapus, buku, rak buku, meja guru, puzzle, balok, plastisin, alat-alat masakan, papan panel, tempat sampah, tissue dan portopolio hasil kerja anak.¹

2. Luar Kelas

Untuk kegiatan di luar kelas, Rasyidul Jannah menyediakan berbagai sarana dan prasarana APE in door dan out door yang layak pakai

¹Sumber : Dokumen data RasyidulJannahSukarame Bandar Lampung

Tabel 4
Data Sarana dan Prasarana TK Rasyidul Jannah Sukarame Bandar Lampung

| No | Sarana dan Prasarana | Jumlah | Kondisi |
|-----------|-----------------------------|---------------|----------------|
| 1 | Ruang kantor | 1 | Baik |
| 2 | Ruang kelas | 3 | Baik |
| 3 | Meja belajar peserta didik | 50 | Baik |
| 4 | Kursi belajar peserta didik | 60 | Baik |
| 5 | Meja guru | 4 | Baik |
| 6 | Kursi guru | 4 | Baik |
| 7 | Papan tulis | 4 | Baik |
| 8 | Penghapus papan tulis | 4 | Baik |
| 9 | Mistar panjang | 4 | Baik |
| 10 | Rak buku murid | 1 set | Baik |
| 11 | Meja kursi tamu | 1 | Baik |
| 12 | Tempat tidur UKS | 1 | Baik |
| 13 | Kotak P3K | 4 | Baik |
| 14 | Kipas angin | 3 | Baik |
| 15 | Lap tangan | 3 | Baik |
| 16 | Baskom | 3 | Baik |
| 17 | Sapu lidi | 3 | Baik |
| 18 | Sapu ijuk | 3 | Baik |
| 19 | Lap pel | 3 | Baik |

Dukungan sarana dan prasarana pada tabel di atas sangat meningkatkan aktivitas dalam kegiatan belajar anak, sehingga pada proses belajar dan mengajar dapat berjalan dengan baik. TK Rasyidul Jannah juga memiliki sarana APE in door dan out door untuk meningkatkan kreatifitas serta perkembangan anak dibawah ini adalah tabel daftar sarana APE

Tabel 5
Data Alat Permainan dan Sarana Pembelajaran APE di TK Rasyidul Jannah
Sukarame Bandar Lampung

| No | Alat Permainan atau Sarana Pembelajaran | Jumlah | Kondisi |
|----|---|--------|---------|
| 1 | Stik kayu | 50 | Baik |
| 2 | Jiplak Angka | 1 | Baik |
| 3 | Puzzle Angka | 2 | Baik |
| 4 | Papan Hitung | 1 | Baik |
| 5 | Papan Kognitif | 1 set | Baik |
| 6 | Alat Kognitif | 1 set | Baik |
| 7 | Alat Belajar Bahasa | 1 set | Baik |
| 8 | Timbangan Geometri | 1 | Baik |
| 9 | Palu Geometri | 1 | Baik |
| 10 | Box Rumah Geometri | 1 set | Baik |
| 11 | Misteri box | 1 set | Baik |
| 12 | Mistar Pengukur Balok | 1 set | Baik |
| 13 | Abjad kayu kotak | 1 set | Baik |
| 14 | Alat- alat tukang | 1 set | Baik |
| 15 | Life skill | 1 set | Baik |
| 16 | Cap huruf Arab | 1 set | Baik |
| 17 | Lempar Gelang | 2 set | Baik |
| 18 | Bola Kain | 50 | Baik |
| 19 | Papan lempar bola | 1 set | Baik |

Sumber : Dokumentasi TK Rasyidul Jannah Sukarame Bandar Lampung

Berdasarkan tabel data mengenai alat permainan dan sarana pembelajaran di TK Rasyidul Jannah sudah baik, karena telah memiliki beberapa fasilitas bermain di dalam maupun di luar kelas. Fasilitas bermain di dalam maupun di luar kelas ini sangat mendukung pada saat pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan alat permainan yang telah tersedia anak mampu mengeksplorasi dirinya dan mampu bersosialisasi dengan teman-temannya.

Tabel 6
Data Keadaan Murid TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung

| No | Usia | P | L | Jumlah |
|-------------------------------------|-----------|----|----|-----------|
| 1 | 4-5 Tahun | 10 | 13 | 23 |
| 2 | 5-6 Tahun | 10 | 8 | 18 |
| Jumlah Seluruh Peserta Didik | | | | 41 |

Sumber : dokumentasi TK Rasyidul Jannah Sukarame Bandar Lampung

B. Hasil dan Pembahasan

Penulis telah selesai melakukan penelitian. Peneliti mendapatkan hasil dari penelitian pengaruh bermain peran (Role Playing) terhadap kecerdasan emosional anak usia dini di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung. Penulis mengumpulkan data di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung, dari tanggal 5 Maret 2017 sampai 28 Maret 2017. Peneliti melaksanakan penelitian di TK Rasyidul Jannah selama 23 hari dengan tema peran yang berbeda setiap harinya. Jumlah pertemuan yang dilakukan penulis adalah 7 pertemuan. Sebelum melakukan treatment bermain peran, penulis melakukan observasi awal untuk mengetahui sikap anak ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas.dari observasi awal. Hasil dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti akan dipaparkan pada lampiran. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

**Jadwal Kegiatan Penelitian Pada Anak di TK Rasyidul Jannah Bandar
Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017**

| Pertemuan | Hari/Tanggal/Jam | Kegiatan | Materi |
|------------------|---|--|----------------|
| I | Rabu, 5 Maret 2017 (08.30-10.20 WIB) | Observasi Awal sebelum kegiatan bermain peran | Profesi |
| II | Senin, 6 Maret 2017 (08.00-10.00 WIB) | Observasi Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Emosional Anak usia dini (Dokter Umum) | Profesi |
| III | Senin, 13 Maret 2017 (08.00-10.00 WIB) | Observasi Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Emosional Anak usia dini (Dokter Gigi) | Profesi |
| IV | Kamis, 16 Maret 2017 (08.00-10.00 WIB) | Observasi Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Emosional Anak usia dini (Guru) | Profesi |
| V | Senin, 21 Maret 2017 (08.00-10.00 WIB) | Observasi Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Emosional Anak usia dini (Pedagang Sayuran) | Profesi |
| VI | Sabtu, 25 Maret 2017 (08.00-10.00 WIB) | Observasi Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Emosional Anak usia dini (Pedagang Buah- buahan) | Profesi |
| VII | Senin, 28 Maret 2017 (08.00-10.00) | Observasi Akhir Sesudah Bermain Peran | Profesi |

1. Pelaksanaan Kegiatan

a. Tahap Pertama

Sebelum pelaksanaan treatment bermain peran, peneliti melakukan observasi tahap awal dengan melihat kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru kelas, lalu peneliti mengisi angket terkait dengan sikap siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Dari observasi tersebut peneliti mendapat kesimpulan bahwa anak-anak di kelas belum menunjukkan kecerdasan emosional yang baik, terlihat dari ketika mereka mengikuti pembelajaran di kelas, anak-anak belum mau memperhatikan instruksi guru. Beberapa siswa juga sibuk melakukan hal yang lain yang tidak diinstruksikan oleh guru. Pelaksanaan *pretest* bersamaan dengan observasi awal. Pelaksanaan *pretest* dengan mengobservasi siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas selama 1 jam pembelajaran.

b. Tahap kedua

Setelah menganalisis data *pretest* pada 18 anak. Kemudian peneliti memberikan instruksi kepada anak-anak untuk bermain peran. Peneliti menempelkan gambar pada papan tulis yang berkaitan dengan tema peran yang akan dimainkan oleh anak-anak. Lalu menjelaskan gambar yang telah ditempelkan. Dalam hal ini ada 5 tema peran yang akan dimainkan oleh anak-anak. Peneliti memilih beberapa anak yang pada *pretest*/observasi awal telah menunjukkan kecerdasan emosional yang baik. Pada treatment awal, peran yang dimainkan adalah peran sebagai Dokter Umum dibantu dengan

guru kelas, peneliti mengkondisikan kelas agar treatment dapat berjalan dengan baik.

Adapun deskripsi gambaran pertemuan dalam tahap treatment bermain peran adalah sebagai berikut :

1. Peneliti mengumpulkan siswa untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan peran
2. Peneliti memberitahu alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain peran
3. Peneliti memberi pengarahan sebelum bermain dan menemtukan peran yang akan dimainkan oleh anak-anak.
4. Peneliti mulai menyiapkan alat sebelum anak bermain peran.
5. Peneliti melakukan observasi ketika anak-anak mulai bermain peran, apabila dibutuhkan peneliti dapat membantu,dalam hal ini peneliti tidak banyak bicaradan tidak banyak membantu anak.

c. Tahap Ketiga

Setelah melakukan treatment, maka peneliti melakukan *posttest* pada anak. Posttest dilakukan pada 28 Maret 2017 dengan tujuan mengetahui apakah kecerdasan emosional peserta didik meningkat setelah diberikan treatment atau perlakuan.

2. Data hasil penelitian *Pretest* dan *Posttest* Bermain Peran

a. Hasil *Pretest* Kecerdasan Emosional Anak

Observasi awal atau *Pretest* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran kondisi awal anak usia 5-6 tahun TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung, sebelum diberi treatment bermain peran, dalam hal ini peneliti melakukan observasi saat kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas ketika guru kelas mengajar, berikut disajikan hasil atau kondisi *pretest* (observasi awal) kecerdasan emosional peserta didik.

| No | Subjek | Nilai <i>Pretest</i> | Kriteria |
|---------------|------------------|--------------------------------|----------|
| 1 | Ayesha Sofyanita | 31 | MB |
| 2 | Azril Asruni | 37 | MB |
| 3 | Bunga Feronika | 33 | MB |
| 4 | Dara Kirana | 41 | BSH |
| 5 | Dio Rahmat | 33 | MB |
| 6 | Fadil Firdaus | 31 | MB |
| 7 | Haikal Rasyid | 40 | BSH |
| 8 | Janeta Rahma | 30 | BB |
| 9 | Kayla Calista | 35 | MB |
| 10 | Muhammad Faris | 34 | MB |
| 11 | Nazira Ramadani | 35 | MB |
| 12 | Putri Ningrum | 34 | MB |
| 13 | Raisa Andina | 33 | MB |
| 14 | Rehan Saputra | 34 | MB |
| 15 | Sakhi Nadir | 38 | MB |
| 16 | Sandi Malik | 28 | BB |
| 17 | Sasa Ardina | 27 | MB |
| 18 | Yonada Fauzan | 28 | MB |
| N = 18 | | $\Sigma=602$ | |

b. Hasil *Posttest* Kecerdasan Emosional Anak

Setelah memberikan treatment, maka peneliti mengukur kembali kecerdasan emosional anak usia dini, dengan melakukan observasi akhir/*posttest*, tujuan dari *posttest* adalah untuk mengukur apakah treatment bermain peran memberikan hasil yang efektif terhadap perkembangan kecerdasan emosioanal anak usia dini yang berusia 5-6 tahun di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung. Berikut adalah hasil dari *posttest* yang dilakukan oleh peneliti

| No | Subjek | Nilai Pretest | Kriteria |
|---------------|------------------|--------------------------------|----------|
| 1 | Ayesha Sofyanita | 38 | BSH |
| 2 | Azril Asruni | 48 | BSB |
| 3 | Bunga Feronika | 38 | BSH |
| 4 | Dara Kirana | 54 | BSB |
| 5 | Dio Rahmat | 42 | BSH |
| 6 | Fadil Firdaus | 40 | BSH |
| 7 | Haikal Rasyid | 50 | BSB |
| 8 | Janeta Rahma | 35 | MB |
| 9 | Kayla Calista | 42 | BSH |
| 10 | Muhammad Faris | 40 | BSH |
| 11 | Nazira Ramadani | 42 | BSH |
| 12 | Putri Ningrum | 42 | BSH |
| 13 | Raisa Andina | 42 | BSH |
| 14 | Rehan Saputra | 45 | BSB |
| 15 | Sakhi Nadir | 41 | BSH |
| 16 | Sandi Malik | 48 | BSB |
| 17 | Sasa Ardina | 35 | MB |
| 18 | Yonada Fauzan | 33 | MB |
| N = 18 | | $\Sigma=747$ | |

Setelah mengetahui hasil pretest dan posttest, peneliti membuat tabel kerja hipotesis untuk mengelola data yang telah dikumpulkan melalui metode observasi, Berdasarkan hasil perhitungan dapat dijabarkan dalam tabel dibawah ini dan dapat diketahui perbandingan sebagai berikut :

| No (1) | Subjek (2) | Nilai <i>Pretest</i> (3) | Nilai <i>Posttest</i> (4) | d (5) | X_d (d-Md) (6) | X^2d (7) |
|----------------|------------------|--------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|------------------------|--|
| 1 | Ayesha Sofyanita | 31 | 38 | 7 | -1,06 | 1,114 |
| 2 | Azril Asruni | 37 | 48 | 11 | 2,94 | 8,870 |
| 3 | Bunga Feronika | 33 | 38 | 5 | 2,94 | 8,670 |
| 4 | Dara Kirana | 41 | 54 | 13 | 4,94 | 24,448 |
| 5 | Dio Rahmat | 33 | 42 | 9 | 0,94 | 0,892 |
| 6 | Fadil Firdaus | 31 | 40 | 9 | 0,94 | 0,892 |
| 7 | Haikal Rasyid | 40 | 50 | 10 | 1,94 | 3,781 |
| 8 | Janeta Rahma | 30 | 35 | 5 | -3,06 | 0,336 |
| 9 | Kayla Calista | 35 | 42 | 7 | -1,06 | 1,114 |
| 10 | Muhammad Faris | 34 | 40 | 6 | -2,06 | 4,225 |
| 11 | Nazira Ramadani | 35 | 42 | 7 | -1,06 | 1,114 |
| 12 | Rutri Ningrum | 34 | 42 | 8 | -0,06 | 0,003 |
| 13 | Raisa Andina | 33 | 42 | 9 | 3,94 | 15,559 |
| 14 | Rehan Saputra | 34 | 45 | 11 | -1,06 | 1,114 |
| 15 | Sakhi Nadir | 38 | 41 | 3 | 1,94 | 3,789 |
| 16 | Sandi Malik | 28 | 38 | 10 | -1,06 | 1,114 |
| 17 | Sasa Ardina | 27 | 35 | 8 | -2,06 | 4,225 |
| 18 | Yonada Fauzan | 28 | 33 | 5 | -2,06 | 4,225 |
| nN = 18 | | $\Sigma=602$ | $\Sigma=747$ | $\Sigma d=145$ | | $\Sigma X^2d=94,944$ |
| | | $X_1=33,4$ | $X_2=41,5$ | | | |

t

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa anak menunjukkan kemajuan yang signifikan setelah diberi treatment bermain peran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain peran memiliki andil yang besar dalam peningkatan kecerdasan emosional anak usia dini.

Setelah mendapatkan hasil/jumlah dari nilai pretest serta posttest pada tabel kerja, langkah selanjutnya adalah memasukkan data kedalam rumus. Dari tabel kerja tersebut di atas, maka didapatkan nilai t-test sebagai berikut:

$$Md = \sum d = 145/18 = 8,06$$

$$\sum X^2d = 94,944$$

$$N = 18$$

$$T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^3 d}{N(N-1)}}} = \frac{8,06}{\sqrt{\frac{94,944}{18(18-1)}}} = \frac{8,06}{\sqrt{\frac{94,944}{18(17)}}} = \frac{8,06}{\sqrt{\frac{94,944}{306}}} = \frac{8,06}{\sqrt{0,310}}$$

$$= \frac{8,06}{0,557} = 14,470$$

Maka didapatkan nilai $t_{test} = 14,470$

Dari hasil perhitungan ternyata nilai t test yang diperoleh dalam penelitian ini adalah 14,470. Berdasarkan nilai tabel dengan taraf signifikan 5% = N-1 = (18-1)= 17 adalah 1,740. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai t-test yang diperoleh dalam penelitian ini adalah lebih besar dari pada nilai tabel. Dari hasil pengujian t-test, dimana t-test 14,470 lebih besar dari t- tabel sebesar 1,740 dengan taraf signifikan 5%, maka dapat dikemukakan bahwa hipotesis Nol (Ho) ditolak dan Hipotesis Alternatif (Ha) diterima, maka kesimpulan analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ada Pengaruh Bermain Peran terhadap kecerdasan emosional anak usia dini di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017

3. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Taman Kanak-kanak adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, baik jasmani maupun rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, sebagai usaha yang dilakukan agar anak usia 5-6 tahun lebih siap untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreatif, dengan potensi yang kreatif anak membutuhkan aktifitas atau kegiatan yang kreatif agar dapat mengasah kreativitas anak.

Penggunaan strategi dalam pembelajaran membantu anak dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, namun hal tersebut membutuhkan waktu lebih banyak dan persiapan pembelajaran yang variasi dan menarik untuk anak. Dari penelitian yang telah dilakukan bahwa hal tersebut tidak menyelesaikan permasalahan yang ada, sering kali tujuan yang hendak dicapai kurang berhasil karena penggunaan strategi terlalu monoton. Dalam pembelajaran strategi merupakan cara yang digunakan untuk melakukan pengajaran yang baik dan efektif. Dalam meningkatkan kreatifitas anak perlu menggunakan strategi yang menarik dan menyenangkan sehingga tidak membuat anak menjadi bosan dan jenuh. Namun dengan menggunakan strategi yang tepat maka keaktifan dan kreatifitas anak akan berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Rasyida Oktarini selaku guru kelas B di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung saat pra survey di TK Rasyidul Jannah belum pernah menggunakan metode bermain peran menurut beliau metode bermain peran itu sangat sulit di terapkan maka dari itu beliau belum pernah mencoba menggunakan metode bermain peran. Setelah peneliti menerapkan metode bermain peran maka beliau mengatakan bahwa pada saat pelaksanaan bermain peran yang pertama anak merasa bingung dan belum terbiasa pada metode bermain peran yang mereka gunakan, setelah pelaksanaan bermain peran berikutnya anak mulai antusias dengan peran yang telah ditentukan dan anak sudah bisa mengendalikan emosi mereka untuk sabar menunggu giliran mereka dan menurut murid B mereka merasa senang karena mereka bisa bergerak bebas dan lucu saat mereka berperan atau melihat temannya yang sedang berperan jadi mereka tidak merasa bosan dalam belajar dengan menggunakan metode bermain peran.

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa metode bermain peran membuat anak merasa senang, gembira, dan tidak merasa bosan ketika mengikuti kegiatan “bermain peran” selain itu juga pada saat memainkan peran, anak merasa berada dalam kehidupan yang sebenarnya, hal ini dapat menginformasikan bahwa dengan kegiatan bermain peran, anak-anak dapat menghayati peran yang mereka mainkan, artinya kegiatan ini memberi kesan dan makna yang positif dalam kehidupan anak. Pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran sangat tepat untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan emosional anak usia dini seperti yang karakternya sangat suka mengekspresikan emosi, anak mampu bekerja sama dengan teman, anak mau berbagi dengan teman, anak mengendalikan emosi dengan cara yang wajar, anak mampu berbicara dengan tidak teriak, anak mampu memahami peraturan disiplin anak sabar menunggu giliran dan anak antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.
2. Anak dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran, dapat lebih merangsang kreativitas dan imajinasi yang dimiliki anak, kreasi yang bervariasi dalam berekting antara anak yang satu dengan yang lainnya, mengekspresikan perasaan, situasi menarik, sehingga dalam melaksanakan pembelajaran seperti konsep belajar seraya bermain.
3. Menerapkan strategi bermain peran lebih tepatnya untuk menanamkan sikap bersosialisasi terhadap orang lain, yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.
4. Pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran sangat tepat untuk melatih daya imajinasi, kreativitas, keaktifan, dan berinteraksi kepada orang lain yang ada dalam diri anak.

Pada pelaksanaan kegiatan penelitian, peneliti melakukan tiga tahap penelitian dimana pertemuan 1 dengan pelaksanaan pembelajaran secara klasikal di kelas B, serta melakukan observasi awal, ketika itu dapat dijumpai beberapa hambatan dan kelemahan, diantaranya efisiensi waktu masih kurang, adanya

keterbatasan waktu sehingga kegiatan bermain peran belum berkembang dengan baik, rasa kepercayaan diri anak belum berkembang dengan baik, hal ini terlihat dari masih ada anak cenderung gugup, malu, dan kurang paham terhadap instruksi yang diberikan, serta minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mulai terlihat namun masih belum maksimal, hal ini terlihat masih ada peserta didik yang tidak fokus pada materi dan masih ada yang bermain.

Pada tahap ke 2 peneliti mulai melakukan pembelajaran dengan treatment bermain peran, peran yang pertama dimainkan adalah peran sebagai dokter umum, disana anak terlihat lebih antusias ketika permainan tersebut dimainkan, pelaksanaan berjalan lebih baik dan lancar, kesiapan guru sudah lebih mantap dalam memberikan pengarahannya pembelajaran sehingga alur pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dapat jelas dan runtut, peserta didik lebih bersemangat dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran bermain peran. Kegiatan bermain peran yang dilakukan

Pada tahap ke 3 peneliti melakukan observasi tahap akhir setelah semua pelaksanaan bermain peran dilakukan, dengan mengobservasi minat anak, dengan kegiatan yang lebih menyenangkan dan semenarik mungkin serta berjalan dengan lancar dan jauh lebih baik. Dan sesuai dengan kriteria penilaian yang telah di tentukan dalam lembar observasi anak pada saat melakukan pelaksanaan tindakan..

Dari hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak. Dengan demikian penerapan metode bermain peran yang dalam penelitian ini adalah metode bermain peran (Role Playing) berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak di TK Rasyidul Jannah Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Pengelolaan pembelajaran yang diintegrasikan dalam bermain peran yang dalam hal ini adalah bermain peran makro yang secara tidak langsung anak mendapatkan pembelajaran pengetahuan umum dan TPP bermain peran dibandingkan pembelajaran sosial emosional secara konvensional dikelas. Kegiatan bermain peran yang dilakukan dalam penelitian mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, yaitu pada indikator mau bekerja sama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan, bermain sesuai dengan jenis permainan yang dipilihnya, serta berbicara dengan teman sebaya tentang rencana dalam bermain.

BAB V

PENUTUP

Setelah mengumpulkan data dan menganalisis hasil dari penelitian, penulis memberikan beberapa kesimpulan dan saran di dalam penelitian Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Emosional anak usia dini di TK Rasyidul Jannah Bandar Lampung.

A. Kesimpulan

Terdapat pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan emosional anak. Hal ini berdasarkan analisis hasil penelitian menggunakan t-test diperoleh $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ yaitu sebesar $14,470 \leq 1,740$ dengan taraf signifikansi $5\% - N-1 = (18-1) = 17$, maka disimpulkan bahwa pernyataan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh bermain peran (role playing) terhadap Kecerdasan emosional anak.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Peningkatan kecerdasan emosional anak akan berkembang lebih baik apabila melalui pembiasaan dan melalui metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan semenarik mungkin, sebagai salah satu alternatif pembelajaran yaitu dengan metode bermain peran yang diyakini sebagai salah satu pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

anak agar dapat meningkatkan kreativitas, daya imajinasi, dan motivasi belajar anak.

2. Dalam kegiatan bermain peran anak-anak tidak hanya membutuhkan kelengkapan sarana dan fasilitas untuk bermain peran, melainkan membutuhkan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Melalui metode bermain peran anak tidak hanya berdiam saja, dan mendengarkan penjelasan guru, melainkan anak dapat mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran, dan dapat menambah wawasan dan pengetahuan jauh lebih bermakna dibandingkan dengan mendengarkan penjelasan saja. Karena dengan mengeksplorasi objek secara langsung dapat membantu proses belajar anak, serta akan mempermudah guru dalam menerangkan suatu cara, karena anak sendiri yang akan menemukan jawaban dan pertanyaan-pertanyaan tersebut.
3. Saat ini Taman Kanak-kanak Rasyidul Jannah Bandar Lampung, belum terbiasa dengan menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan social emosional anak. Selama ini, sebagian besar para guru membelajarkan anak melalui metode pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dalam berbagai cara pembelajaran, maka dianjurkan kepada guru di TK Rasyidul Jannah Sukarame Bandar Lampung untuk dapat menerapkan metode bermain peran.

C. Penutup

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillahiroobil'amin kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat-NYA, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian, peneliti menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca bagi umumnya. Atas segala kekhilafan peneliti mohon maaf kepada Allah SWT mohon ampun.



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, 2005, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia)
- Ag Bambang Setiyadi, 2006, *Metodologi Penelitian Pengajaran Bahasa Asing pendekatan kuantitatif dan kualitatif*, (Jakarta :Graha Ilmu)
- Amarylha Puspitasari. 2009. *Emotional intellegent parenting*.(Jakarta : Elex Media Komputindo)
- Andreas Hartono. 2009. *EQ Parenting (Cara Praktis Menjadi OrangTua Pelatih Emosi)*.(Jakarta: Media Pustaka Utama)
- B.F.Skinner, 2013, *Ilmu pengetahuan dan perilaku manusia*, (Yogyakarta:Penerbit Pustaka Belajar) .2013
- Diana Mutiah, .2010.*Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Group)
- Hamzah B. Uno, 2010. *Model Pembelajaran menciptakan Proses Belajar mengajar yang kreatif dan Edukatif*, (Jakarta : Bumi Aksara)
- Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid 1 , edisi 6*. (Jakarta : Erlangga)
- Mashar, Riana. 2011 .*Emosi Anak Usia Dini dan StrategiPengembangannya*. (Jakarta: Prenada Media)
- Moeslicatoen, R, 2004, *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta, Renika cipta,.
- Moeslichatoen, 1999, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta : PT.Rineka Cipta)
- Mukhtar Latif, et al, _____, *Orientasi baru pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana)
- S. Margono,2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta : Rineka Cipta)
- Sugiyono, 2007, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (Alfabeta: Bandung)
- Suharsimi Arikunto,2010,*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*,(Rineka Cipta, Jakarta)

Sukardi, 2003, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bumi Aksara, Jakarta)

Sumadi Suryabrata, 2003, *Metodologi penelitian*, (Rajawali Press, Yogyakarta)

Syaiful Sagala, 2013, *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta)

Tadkiroatun Musfiroh. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah MultipleIntelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo, 2008.

Yulia Nuraini Sujiono, _____, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta : PT. Indeks)

YuliaSiska. "Penerapan Metode Role Playing Dalam MeningkatkanKeterampilan Sosial Dan KetrampilanAnakUsia Dini di TK Al Kautsar Bandar Lampung" *Jurnal PTK*, edisi khusus No.2 (agustus 2011)

