



SKRIPSI

MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN GERAK DAN LAGU DI PAUD AL AZHAR LUBUKLINGGAU

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi
Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP Universitas Bengkulu**

**OLEH:
SITI HATIJA
NPM. A1i.112.021**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN BAGI GURU
DALAM JABATAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN GERAK DAN LAGU DI PAUD AL AZHAR LUBUKLINGGAU

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah permainan gerak dan lagu melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan emosi anak di Paud Al Azhar Lubuklinggau?". Tujuan penelitian adalah mengetahui untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak melalui permainan tradisional melalui gerak dan lagu di Paud Al Azhar Lubuklinggau. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis statistik dengan rumus rata-rata. Hasil penelitian yaitu Pada siklus I diketahui rentang nilai 13-16 sebanyak 2 orang, rentang nilai 9-12 h sebanyak 5 orang, rentang 5-8 sebanyak 3 orang, rentang nilai 0-4 tidak ada. Dari hasil yang diperoleh pada siklus I sudah ada perubahan pada hasil belajar, akan tetapi belum mencapai ketuntasan yang diinginkan, maka guru melakukan tindakan II. Pada siklus II diketahui rentang nilai 86-100 sebanyak 6 orang (60%), rentang nilai 71 – 85, sebanyak 2 orang (20%), rentang 55 – 70 sebanyak 2 orang (20%), rentang 41 – 54 tidak ada (0%) dan rentang nilai 00 – 40 tidak ada (0%). Dari hasil yang diperoleh pada siklus II sudah ada perubahan pada hasil belajar yang memuaskan sehingga tidak perlu diadakan perbaikan kembali.

Kata kunci: kecerdasan emosi, permainan sosial tradisional, gerak dan lagu

**EXERTION MAKE EMOTION INTELEGENSY USED TRADITIONAL
GAMES WITH DANCE AND SONG AT PAUD AL AZHAR
LUBUKLINGGAU**

ABSTRACT

The problem research is "What traditional games with dance and song make exertion intelegensy at Paud Al Azhar Lubuklinggau?". The purpose is to know make exertion intelegensy with traditional games with dance and song at Paud Al Azhar Lubuklinggau. The research is class experiment research. The data collecting used observation and document. The data analysis used statistic analysis with range. The result are the 1st siclus range 13-16 is 2 child, range 9-12 is 5 child, range 5-8 is 3 child, range 0-4 is nothing. The result besic at 1st siclus make a change at learning result, but notyet to gaint, so the teacher to do 2rd siclus is range 86-100 is 6 child (60%) range 71-85, is 2 child (20%), range 50-77 is 2 child (2%), range 41-54 is nothing and 00-40 nothing. Beside result is the 2rd siclus is change at result learning is very good, so nothing to siclus againt.

Keywords: emotion intelegensy, traditional game, dance and song

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (Program SKGJ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Lubuklinggau,

Siti Hatijah

Motto :

Kebahagiaan berasal dari dalam hati, bukan karena banyaknya harta yang dimiliki

Persembahkan :

Kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang begitu menyayangi dan mencintaiku:

- *Untuk Kedua orang tuaku dan Mertuaku yang telah memberikan semuanya untuk keberhasilanku.*
- *Banak Family dan Handai Taulan.*
- *Jeman-teman seperjuanganku teruslah berjuang*
- *Almamater Universitas Bengkulu yang telah mendewasakanku dalam berpikir dan berbuat.*
- *Thank to Atswin's Library untuk pinjaman buku dan referensi dalam penulisan skripsi ini*
- *Bangsa dan agamaku yang kumuliakan*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan baik. Sholawat dan salam disampaikan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sebagai penuntun akhlak/budi pekerti yang baik. Adapun skripsi ini telah diselesaikan dengan judul **”MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN GERAK DAN LAGU DI PAUD AL AZHAR LUBUKLINGGAU”**.

Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat dorongan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rambat NS, MPd. selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan izin penelitian ini.
2. Dr. I. Wayan Dharmayana, M.Psi. selaku ketua Program SKGJ FKIP Universitas Bengkulu yang menyetujui penelitian ini.
3. Dra. Saparahayu Ningsih, M.Pd. selaku Dosen pembimbing utama yang dengan segala keikhlasan hatinya memberikan bimbingan dan arahan hingga selesainya skripsi ini.
4. Drs. Amrul Bahar, M.Pd. selaku dosen pembimbing pembantu yang dengan segala keikhlasan hatinya memberikan bimbingan dan arahan hingga selesainya skripsi ini.

5. Kepala Paud Al Azhar Kota Lubuklinggau yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Qurota'ayun selaku teman sejawat dalam penelitian ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca serta dapat menambah pengetahuan dan wawasan kita. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi penelitian ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Sebagai akhir kata penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, baik yang disampaikan secara lisan maupun tertulis untuk dapat dipakai sebagai pedoman perbaikan isi skripsi.

Lubuklinggau, Mei 2014

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA SKRIPSI	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
HALAMAN MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoritis	7
B. Kajian Penelitian yang Relevan	18
C. Paradigma Penelitian.....	19
D. Hipotesis	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	20
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	21
C. Subjek Penelitian	21
D. Jenis Tindakan.....	22

E. Teknik Pengumpulan Data	24
F. Instrumen	24
G. Teknik Analisa Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	28
B. Pembahasan	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	48
B. Saran	49
Daftar Pustaka	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Hasil Penelitian yang Relevan	17
Tabel 3.1. Jadwal Penelitian	31
Tabel 3.2. Kualifikasi Hasil Penilaian Kinerja	24
Tabel 3.3. Lembar Observasi Anak Didik	24
Tabel 4.1. Hasil Observasi dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model PTK menurut Kurt Lewin	34
Gambar 2. Model PTK menurut Kemmis dan McTaggart	35

DAFTAR GAMBAR

Grafik 4.1. Observasi Nilai Budi Pekerti Siklus I	66
Grafik 4.2. Observasi Nilai Budi Pekerti Siklus II	67
Grafik 4.1. Observasi Nilai Budi Pekerti Siklus I	68
Grafik 4.2. Observasi Nilai Budi Pekerti Siklus II.....	69
Grafik 4.3. Tingkat Kemajuan Nilai Budi Pekerti dalam menerapkan pembelajaran pasif	70

DAFTAR LAMPIRAN

1. Satuan Kegiatan Harian Kelompok B	61
2. Standar Kompetensi	61
3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	64
4. Instrumen I	65
5. Instrumen II	68
6. Izin Penelitian dari Fakultas	69
7. Izin Penelitian dari TK	70
8. Photo Kegiatan dan Hasil Siklus I	71
9. Photo Kegiatan dan Hasil Siklus II	72

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecerdasan emosi anak dapat dilihat dari kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Kecerdasan emosi yang baik akan membuat seseorang dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya. Dengan kecerdasan emosi yang dimiliki maka anak akan mudah melakukan komunikasi dengan lingkungannya (Depdiknas, 2007:6).

Pada kenyataannya di Paud Al Azhar Lubuklinggau tidak semua anak memiliki kecerdasan emosi yang baik. Masih ada anak yang terkadang tidak tanggap terhadap yang diminta atau diperintahkan kepadanya. Melihat kenyataan tersebut maka diperlukan cara yang dapat menanamkan kecerdasan emosi anak dengan memberikan pendekatan melalui pembelajaran yang dapat diterima oleh anak sesuai dengan pikirannya.

Pendekatan-pendekatan yang dilakukan ini diharapkan akan menjadi kontribusi guru terhadap anak didiknya. Hal ini tidak lain adalah bentuk dari cerminan seorang guru, dimana “guru adalah figur manusia yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam pendidikan” (Djamarah: 2005:1). Seperti diketahui bahwasanya tugas guru meliputi “administrator, evaluator, konselor, dan lain-lain sesuai dengan kompetensi (kemampuan) yang dimilikinya” (Djamarah, 2005:1).

Tidak hanya sebatas itu saja, guru juga memegang peranan yang sangat menentukan arahnya dalam dunia pendidikan, karena sukses atau tidaknya suatu lembaga pendidikan sebagian besar ditentukan oleh keberadaan guru yang bertugas di lembaga tersebut.

Dalam hal ini guru berperan sebagai penentu arah dalam dunia pendidikan, guru juga mempunyai peranan dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Hal ini disebabkan guru mengemban tugas yang banyak selaku pendidik, gurulah yang mengusahakan anak didiknya dari orang yang tidak tahu, orang yang tidak mempunyai sikap, tidak bernilai dan tidak terampil menjadi manusia yang bersikap, bernilai dan terampil dan orang yang belum dewasa menjadi orang yang dewasa. Gurulah yang banyak memainkan peran dalam pencapaian tujuan pendidikan. Di samping itu guru bertugas membentuk dan membina kepribadian anak didiknya agar tercapai kepribadian yang sempurna serta ilmu pengetahuan yang didapatnya bisa menjadi ilmu yang berguna dan berdaya guna.

Di saat guru menjalankan tugas selaku pengajar dan pendidik, selalu menjadi pusat perhatian dan teladan bagi anak didiknya. Setiap tindak tanduk dan tingkah laku guru menjadi perhatian anak didik, maka apa yang dilihatnya dari setiap tindak tanduk guru adalah contoh yang akan dipraktekkan anak didik dalam kehidupannya.

Demikian pula halnya sewaktu tatap muka sedang berlangsung dalam kegiatan belajar mengajar, sikap dan penampilan seorang guru

dapat membawa pengaruh terhadap anak didik, dengan sikap dan penampilan tersebut anak didik akan terbawa suasana yang diciptakan oleh guru dalam mengajar. Oleh karena itu sebagai seorang guru yang akan tampil di depan anak didiknya hendaknya dapat menguasai emosinya, karena dengan kondisi emosi yang stabil guru dapat memilih mana urusan yang berkaitan dengan urusan pribadi dan urusan sekolah. Mengenai kestabilan emosi ini, Daradjat (2002:17) mengatakan bahwa “perasaan dan emosi guru yang mempunyai kepribadian terpadu tanpa stabil, optimis dan menyenangkan, dia dapat memikat hati anak didiknya karena setiap anak merasa diterima dan disayangi oleh guru, betapapun sikap dan tingkah lakunya”.

Guru sebagai panutan bagi anak didik hendaknya terlebih dahulu mengambil dan menerapkan suri teladan nabi Muhammad saw dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tercermin dalam kepribadiannya sebagai guru yang baik. Jika sudah demikian baru dicontohkan kepada anak didiknya. Dalam hal ini anak akan tertarik dan simpatik serta merasa senang berhadapan dengan gurunya, sehingga mereka dapat dengan baik menerima pendidikan yang diberikan oleh gurunya.

Interaksi antara guru dan anak didik ini tentunya berlangsung secara langsung dalam proses pembelajaran di dalam sekolah. Kebanyakan guru tidak menyadari bahwasanya dalam interaksi di dalam keluarganya itu sebagai proses pendidikan, sehingga sikap dan

kebiasaan guru terkadang tidak diperhatikan dalam berinteraksi dengan anak didiknya merupakan hal yang biasa.

Interaksi dan pergaulan pada anak didik ini merupakan kontribusi guru terhadap anak didiknya. Dalam hal ini menurut pengamatan awal yang penulis selaku tenaga pengajar di Paud Al Azhar Lubuklinggau bahwa guru senantiasa mendekati dan membangun emosi anak dalam membentuk kecerdasan emosi anak didik, untuk itu diperlukan strategi untuk melaksanakannya. Hal ini menggambarkan bagaimana kontribusi yang dilakukan guru terhadap anak didiknya. Kecerdasan emosi yang dimaksud disini meliputi anak berani tampil, peka terhadap gerakan, bertahan, menjalin hubungan dengan teman, baris berbaris, dan memiliki rasa sosial terhadap yang lainnya.

Berdasarkan atas latar belakang dan penemuan awal ini, maka penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Permainan Tradisional Dengan Gerak dan Lagu di Paud Al Azhar Lubuklinggau”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi dalam penelitian ini terlihat dari kurangnya kecerdasan emosi anak. Untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak dengan menerapkan permainan tradisional.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada anak kelompok 4 – 5 tahun di Paud Al Azhar Lubuklinggau dibatasi pada kemampuan meningkatkan kecerdasan emosi melalui permainan tradisional.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada pendahuluan, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah permainan gerak dan lagu melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan emosi anak di Paud Al Azhar Lubuklinggau?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan permainan tradisional gerak dan lagu dapat meningkatkan kecerdasan emosi anak di Paud Al Azhar Lubuklinggau.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi anak, dapat memotivasi anak didik dalam meningkatkan kecerdasan emosinya.

2. Bagi peneliti, memberikan informasi bagi guru tentang penggunaan teknik gerak dan lagu.
3. Bagi sekolah, menjadi wadah bagi para guru untuk menambah wawasan untuk mengembangkan berbagai metode atau teknik yang dapat dipakai dalam dunia pendidikan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Pengertian Kecerdasan emosi

Kata kecerdasan emosi adalah kesanggupan dalam menanggapi informasi secara lisan dan tulisan dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Depdiknas, 2007:36). Secara umum kecerdasan emosi berarti kemampuan dalam mengadakan interaksi dan komunikasi yang baik dalam menjalani kehidupan ini. Pengertian Kecerdasan Emosional Menurut Para Ahli, Definisi, Faktor—Istilah “kecerdasan emosional” pertama kali dilontarkan pada tahun 1990 oleh psikolog Peter Salovey dari Harvard University dan John Mayer dari University of New Hampshire untuk menerangkan kualitas-kualitas emosional yang tampaknya penting bagi keberhasilan. Faktor Kecerdasan Emosional

Definisi Kecerdasan Emosional Menurut Para Ahli—Salovey dan Mayer mendefinisikan kecerdasan emosional atau yang sering disebut EQ sebagai: “himpunan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan sosial yang melibatkan kemampuan pada orang lain, memilah-milah semuanya dan menggunakan informasi ini untuk membimbing pikiran dan tindakan.” (Shapiro, 1998 : 8).

Kecerdasan emosional sangat dipengaruhi oleh lingkungan, tidak bersifat menetap, dapat berubah-ubah setiap saat. Untuk itu peranan lingkungan terutama orang tua pada masa kanak-kanak sangat mempengaruhi dalam pembentukan kecerdasan emosional.

Keterampilan EQ bukanlah lawan keterampilan IQ atau keterampilan kognitif, namun keduanya berinteraksi secara dinamis, baik pada tingkatan konseptual maupun di dunia nyata. Selain itu, EQ tidak begitu dipengaruhi oleh faktor keturunan. (Shapiro, 1998-10).

Sebuah model pelopor lain tentang kecerdasan emosional diajukan oleh Bar-On pada tahun 1992 seorang ahli psikologi Israel, yang mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai serangkaian kemampuan pribadi, emosi dan sosial yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk berhasil dalam mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan (Goleman, 2000 : 180).

Gardner dalam bukunya yang berjudul *Frame Of Mind* (Goleman, 2000 : 50-53) mengatakan bahwa bukan hanya satu jenis kecerdasan yang monolitik yang penting untuk meraih sukses dalam kehidupan, melainkan ada spektrum kecerdasan yang lebar dengan tujuh varietas utama yaitu linguistik, matematika/logika, spasial, kinestetik, musik, interpersonal dan intrapersonal. Kecerdasan ini dinamakan oleh Gardner sebagai kecerdasan pribadi yang oleh Daniel Goleman disebut sebagai kecerdasan emosional.

Menurut Gardner (2000 : 54), kecerdasan pribadi terdiri dari :”kecerdasan antar pribadi yaitu kemampuan untuk memahami orang lain, apa yang memotivasi mereka, bagaimana mereka bekerja, bagaimana bekerja bahu membahu dengan kecerdasan. Sedangkan kecerdasan intra pribadi adalah kemampuan yang korelatif, tetapi terarah ke dalam diri. Kemampuan tersebut adalah kemampuan membentuk suatu model diri sendiri yang teliti dan mengacu pada diri serta kemampuan untuk menggunakan modal tadi sebagai alat untuk menempuh kehidupan secara efektif.” (Goleman, 2002 : 52).

Dalam rumusan lain, Gardner menyatakan bahwa inti kecerdasan antar pribadi itu mencakup “kemampuan untuk membedakan dan menanggapi dengan tepat suasana hati, temperamen, motivasi dan hasrat orang lain.” Dalam kecerdasan antar pribadi yang merupakan kunci menuju pengetahuan diri, ia mencantumkan “akses menuju perasaan-perasaan diri seseorang dan kemampuan untuk membedakan perasaan-perasaan tersebut serta memanfaatkannya untuk

Berdasarkan kecerdasan yang dinyatakan oleh Gardner tersebut, Salovey (Goleman, 200 : 57) memilih kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal untuk dijadikan sebagai dasar untuk mengungkap kecerdasan emosi pada diri individu. Menurutnya kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang untuk mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri,

mengenali emosi orang lain (empati) dan kemampuan untuk membina hubungan (kerjasama) dengan orang lain

Menurut Goleman (2002 : 512), kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan inteligensi (*to manage our emotional life with intelligence*); menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya (*the appropriateness of emotion and its expression*) melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

Kecerdasan emosi adalah suatu kemampuan yang dapat mengerti emosi diri sendiri dan orang lain, serta mengetahui bagaimana emosi diri sendiri terekpresikan untuk meningkatkan maksimal etis sebagai kekuatan pribadi (Ginanjar, 2007:37). Kecerdasan emosi sebagai kemampuan untuk memantau dan mengendalikan perasaan sendiri dan orang lain, dan menggunakan perasaan-perasaan itu untuk memadu pikiran dan perasaan.

Kecerdasan emosi sebagai kemampuan untuk mengetahui emosi secara efektif guna mencapai tujuan, dan membangun hubungan yang produktif dan dapat meraih keberhasilan.

Kecerdasan emosi meliputi: perbuatan (*Pekerti*) yang dilandasi atau dilahirkan oleh pikiran yang jernih dan baik (*Budi*). Dengan definisi yang teramat gamblang dan sederhana dan tidak muluk-muluk, kita semua dalam menjalani kehidupan ini semestinya dengan mudah dan arif dapat menerima tuntunan kecerdasan emosi .

Kecerdasan emosi untuk melakukan hal-hal yang patut, baik dan benar. Kalau kita berkecerdasan emosi, maka jalan kehidupan kita paling tidak tentu selamat, sehingga kita bisa berkiprah menuju ke kesuksesan hidup, kerukunan antar sesama dan berada dalam koridor perilaku yang baik.

Dari beberapa pengertian tersebut bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan mengenali perasaan sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, kemampuan mengolah emosi dengan baik pada diri sendiri dan orang lain.

2. Faktor Kecerdasan Emosi

Adapun faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi menurut Salovey (2002:58-59) sebagai berikut:

a) Mengenali Emosi Diri.

Mengenali emosi diri sendiri merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi. Kemampuan ini merupakan dasar dari kecerdasan emosional, para ahli psikologi menyebutkan kesadaran diri sebagai metamood, yakni kesadaran seseorang akan emosinya sendiri. Menurut Mayer (Goleman, 2002 : 64) kesadaran diri adalah waspada terhadap suasana hati maupun pikiran tentang suasana hati, bila kurang waspada maka individu menjadi mudah larut dalam aliran emosi dan dikuasai oleh emosi. Kesadaran diri memang belum menjamin

penguasaan emosi, namun merupakan salah satu prasyarat penting untuk mengendalikan emosi sehingga individu mudah menguasai emosi.

b) Mengelola Emosi

Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu. Menjaga agar emosi yang merisaukan tetap terkendali merupakan kunci menuju kesejahteraan emosi. Emosi berlebihan, yang meningkat dengan intensitas terlampau lama akan mengoyak kestabilan kita (Goleman, 2002:77-78). Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang ditimbulkannya serta kemampuan untuk bangkit dari perasaan-perasaan yang menekan.

c) Memotivasi Diri Sendiri

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

d) Mengenali Emosi Orang Lain

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati. Menurut Goleman (2002 : 57) kemampuan seseorang untuk mengenali orang lain atau peduli, menunjukkan kemampuan empati seseorang. Individu yang memiliki kemampuan empati lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan orang lain sehingga ia lebih mampu menerima sudut pandang orang lain, peka terhadap perasaan orang lain dan lebih mampu untuk mendengarkan orang lain. Rosenthal dalam penelitiannya menunjukkan bahwa orang-orang yang mampu membaca perasaan dan isyarat non verbal lebih mampu menyesuaikan diri secara emosional, lebih populer, lebih mudah beraul, dan lebih peka (Goleman, 2002 : 136). Nowicki, ahli psikologi menjelaskan bahwa anak-anak yang tidak mampu membaca atau mengungkapkan emosi dengan baik akan terus menerus merasa frustrasi (Goleman, 2002 : 172). Seseorang yang mampu membaca emosi orang lain juga memiliki kesadaran diri yang tinggi. Semakin mampu terbuka pada emosinya sendiri, mampu mengenal dan mengakui emosinya sendiri, maka orang tersebut mempunyai kemampuan untuk membaca perasaan orang lain.

e) Membina Hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan

keberhasilan antar pribadi (Goleman, 2002 : 59). Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan. Individu sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkannya dan sulit juga memahami keinginan serta kemauan orang lain.

Orang-orang yang hebat dalam keterampilan membina hubungan ini akan sukses dalam bidang apapun. Orang berhasil dalam pergaulan karena mampu berkomunikasi dengan lancar pada orang lain. Orang-orang ini populer dalam lingkungannya dan menjadi teman yang menyenangkan karena kemampuannya berkomunikasi (Goleman, 2002 : 59). Ramah tamah, baik hati, hormat dan disukai orang lain dapat dijadikan petunjuk positif bagaimana anak mampu membina hubungan dengan orang lain. Sejuahmana kepribadian anak berkembang dilihat dari banyaknya hubungan interpersonal yang dilakukannya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis mengambil komponen-komponen utama dan prinsip-prinsip dasar dari kecerdasan emosional sebagai faktor untuk mengembangkan instrumen kecerdasan emosional

3. Permainan

a) Definisi Bermain

Bermain adalah salah satu aspek penting dari kehidupan anak dan salah satu alat paling penting untuk menatalaksanakan

stres karena hospitalisasi menimbulkan krisis dalam kehidupan anak, dan karena situasi tersebut sering disertai stress berlebihan, maka anak-anak perlu bermain untuk mengeluarkan rasa takut dan cemas yang mereka alami sebagai alat koping dalam menghadapi stress. Bermain sangat penting bagi mental, emosional dan kesejahteraan anak seperti kebutuhan perkembangan dan kebutuhan bermain tidak juga terhenti pada saat anak sakit atau anak di rumah sakit.

Bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa, dan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan anak serta merupakan satu cara yang paling efektif menurunkan stres pada anak dan penting untuk mensejahterakan mental dan emosional anak (Champbel & Glaser, 1995 dalam Supartini, 2004). Bermain dapat dijadikan sebagai suatu terapi karena berfokus pada kebutuhan anak untuk mengekspresikan diri mereka melalui penggunaan mainan dalam aktivitas bermain dan dapat juga digunakan untuk membantu anak mengerti tentang penyakitnya.

b) Tujuan Bermain

Anak bermain pada dasarnya agar memperoleh kesenangan, sehingga ia tidak akan merasa jenuh. Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan dan cinta kasih. Bermain adalah unsur

yang penting untuk perkembangan fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial (Soetjiningsih, 1995:4).

Anak dengan bermain dapat mengungkapkan konflik yang dialaminya, bermain cara yang baik untuk mengatasi kemarahan, kekuatiran dan kedukaan. Anak dengan bermain dapat menyalurkan tenaganya yang berlebihan dan ini adalah kesempatan yang baik untuk bergaul dengan anak lainnya (Soetjiningsih, 1995:5).

c) Fungsi Bermain

Anak bermain pada dasarnya agar ia memperoleh kesenangan, sehingga tidak akan merasa jenuh. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makan, perawatan dan cinta kasih.

d) Permainan Gerak dan Lagu

Bermain dapat dibagi menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan anak, apakah dalam bentuk kesenangan bermain alat misalnya mewarnai gambar, melipat kertas origami, puzzle dan menempel gambar. Bermain aktif juga dapat dilakukan dengan bermain peran misalnya bermain dokter-dokteran dan bermain dengan menebak kata, atau dengan menggunakan gerak tubuh dengan bernyanyi.

Jenis bermain aktif biasanya lebih banyak digemari anak-anak usia prasekolah atau usia dini, mereka mencoba bergaul dengan teman-temannya.

Beberapa sumbangan yang diperoleh dari bermain aktif sebagai berikut:

1. Sebagai sumber pengetahuan
2. Melalui hiburan.
3. Melakukan identifikasi dengan teman-teman bermainnya.
4. Teman-teman bermain dapat membentuk kepribadian anak.
5. Hiburan
6. Anak dapat belajar bagaimana mematuhi aturan-aturan.
7. Untuk dapat menikmati macam-macam hiburan yang dilihat.
8. Beberapa jenis hiburan dapat menghasilkan ilham.

e) Permainan Sosial Tradisional

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat (Yunus, 2008:1). Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

Permainan tradisional menurut Yunus (1981) umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Permainan ini

biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Seperti : pasaran yang menirukan kegiatan jual beli, jaranan yang menirukan orang yang sedang melakukan perjalanan dengan naik kuda, permainan menthok-menthok yang melambangkan kemalasan.

Permainan tradisonal mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisonal mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Dengan demikian, permainan tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya.

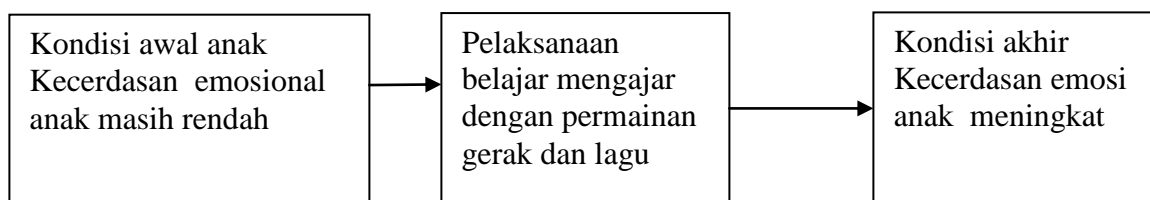
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan mengambil acuan skripsi yang di buat oleh Ernawati (2010) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Dengan Permainan Gerak dan Lagu Pada Anak Didik Taman Kanak-Kanak Mardhotillah 1 Lubuklinggau”. Adapun persamaan dan perbedaannya sebagai berikut:

Persamaan dan Perbedaan	Ernawati	Penelitian ini
Topik	Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Dengan Permainan Gerak dan Lagu Pada Anak Didik Taman Kanak-Kanak Mardhotillah 1	Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Permainan Gerak dan Lagu di Paud Al Azhar Lubuklinggau

	Lubuklinggau	
Jenis Penelitian	PTK	PTK
Desain Penelitian	Model Kemmis dan Mc. Taggart	Kurt Lewin
Jenis Instrumen	Observasi dan tes	Observasi mengenai kegiatan guru dan anak
Kegiatan eksperimen	Tiap kelompok langkah kerjanya sama	Tiap kelompok langkah kerjanya berbeda
Lokasi	Anak didik Mardhotillah 1 Lubuklinggau	Anak didik Paud Al Azhar Lubuklinggau
Tujuan penelitian	Meningkatkan aktifitas dan akhlak anak Paud Al Azhar Lubuklinggau	Meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kecerdasan emosi anak didik Paud Al Azhar Lubuklinggau

C. Paradigma Penelitian



D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu "dengan kegiatan bermain tradisional gerak dan lagu dapat meningkatkan emosi anak di Paud Al Azhar Lubuklinggau".

BAB III METODE PENELITIAN

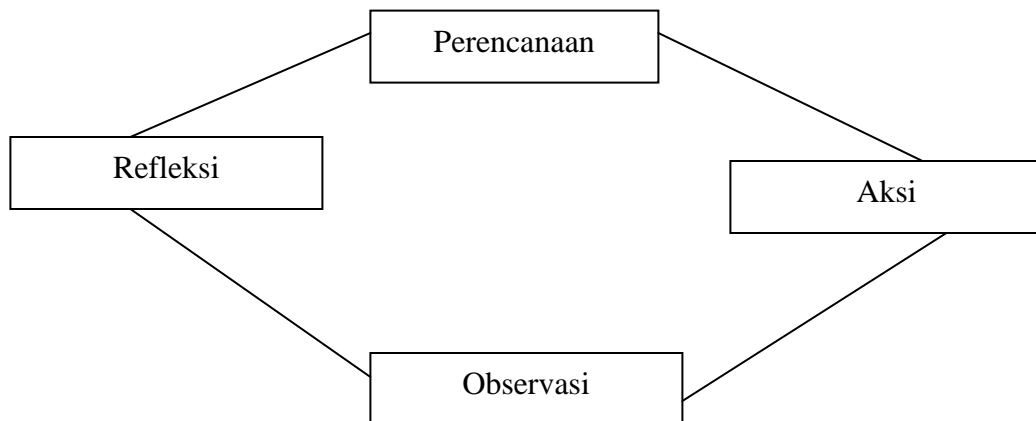
A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

2. Desain Penelitian

Konsep penelitian tindakan yang dikenalkan oleh Kurt Lewin adalah bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: perencanaan, aksi atau tindakan, observasi dan refleksi. Secara skematis, keempat langkah yang dikenal dengan istilah Kurt Lewin dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1
Model PTK menurut Kurt Lewin

Keempat langkah tersebut merupakan kelebihan model Kurt Lewin. Kelemahannya keempat langkah yang merupakan siklus bukan cara terbaik menggambarkan proses refleksi-aksi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan pada Paud Al Azhar Kota Lubuklinggau kelompok B.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini adalah dimulai dari bulan Maret sampai dengan bulan Juni 2014, dengan rencana pembagian waktu seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.1
Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan 2014															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan	■															
2	Proposal		■	■	■												
3	Observasi					■	■	■	■								
4	Pelaksanaan						■	■	■	■	■	■					
5	Pengolahan data									■	■	■	■	■	■	■	
6	Draf pelaporan																■
7	Ujian skripsi																■

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah semua anak didik Paud Al Azhar Kota Lubuklinggau berjumlah 10 orang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Dengan latar belakang keluarga yang bermacam-macam mata pencarian dan pekerjaan seperti petani, polisi, TNI, maupun pedagang dengan tempat tinggal yang berbeda-beda.

D. Jenis Tindakan

Perbaikan pembelajaran dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus kegiatan, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1) Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini, yaitu:

1. Menyusun RKH
2. Merancang langkah-langkah yaitu:
 - a. Menyiapkan gerak dan lagu yang akan dilakukan
 - b. Menyiapkan pola contoh "cublak-cublak suweng" (lampiran)
3. Menyusun alat penilaian dan lembar observasi.
 - a) Keserasian
 - b) Keberanian
 - c) Kelenturan anak
 - d) Sesuai ritme
4. Koordinasi dengan teman sejawat (observer) dan pihak-pihak terkait.

2) Pelaksanaan Tindakan

Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, setiap pertemuan waktunya 2x35 menit dengan skenario pembelajaran sebagai berikut:

Siklus I Pertemuan 1

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Peneliti memulai pembelajaran dengan tertib dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada anak didik, siapa yang pernah mendengar cerita tentang kepahlawanan dengan menggunakan gerak dan lagu.

Kegiatan Inti (50 menit)

- a) Guru mengajak anak berdiri sambil mendengarkan lagu.
- b) Guru mengajak anak bernyanyi bersama dan mencontohkan gerakan
- c) Anak diminta bernyanyi dan melakukan gerakan sesuai yang telah dicontohkan.

Kegiatan Penutup (10 menit)

- a) Guru dan anak didik menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.
- b) Guru menutup kegiatan pembelajaran.

Siklus I Pertemuan 2

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- a) Guru memulai pembelajaran dengan tertib dan melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali tentang tema dan tujuan pembelajaran.
- b) Guru membuka pelajaran dengan mengkaitkan materi pelajaran yang dipelajari pada siklus I pertemuan pertama dengan materi pelajaran yang akan dipelajari anak didik pada siklus I pertemuan kedua.

Kegiatan Inti (50 menit)

- a) Guru mengajak anak berdiri sambil mendengarkan lagu.
- b) Guru mengajak anak bernyanyi bersama dan mencontohkan gerakan
- c) Anak diminta bernyanyi dan melakukan gerakan sesuai yang telah dicontohkan.

Kegiatan Penutup (10 menit)

- a) Guru dan anak didik menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.
- b) Guru menutup kegiatan pembelajaran.

Observasi

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan gerak dan lagu pada saat membawakan cerita di depan anak-anak.

Refleksi

Membahas kembali kelemahan yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan refleksi ini akan menentukan langkah apakah akan dilaksanakan siklus berikutnya yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siklus kedua dengan memperhatikan hasil refleksi siklus pertama.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik untuk mengumpulkan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan teknik observasi dan tes informal tentang pengetahuan dan sikap kecerdasan emosi yang baik.

F. Instrumen

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Lembar observasi

Lembar observasi terdiri dari lembar observasi anak dan lembar observasi guru. Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati kegiatan guru dalam pelaksanaan mengajar dalam penerapan kegiatan bermain aktif. Sedangkan lembar observasi anak digunakan untuk mengamati aktivitas anak selama dalam kegiatan bermain aktif.

2. Lembar observasi

Sebagai langkah awal dalam menentukan hasil observasi, maka peneliti kemudian mencatat hasil penilaian dengan berpedoman pada Kemdiknas (2010:11) yang menyatakan sebagai berikut:

- a. Catatan hasil penilaian harian perkembangan anak dicantumkan pada kolom penilaiann di RKH.
- b. Anak yang belum berkembang (BB) perkembangan sesuai dengan indikator sperti diharapkan dalam RKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi satu bintang (★).
- c. Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapat tanda dua bintang (★★).
- d. Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) melebihi indikator dalam RKH mendapatkan tanda tiga bintang (★★★).
- e. Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang (★★★★).

Untuk kualifikasi hasil penilaian, menurut Depdiknas (2003:29), nilai kinerja TK dikualifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kualifikasi Hasil Penilaian Kinerja

Rentang Nilai	Keterangan
13 – 16	Baik Sekali
9 – 12	Baik
5 – 8	Cukup
0 – 4	Kurang

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 3.3.
LEMBAR OBSERVASI ANAK DIDIK

No	Nama	1	2	3	4	Jumlah	Keterangan
1	Dinda Ayu Ajeng Lestari						
2	Kevin Mahendra						
3	Aulia Rahma						
4	Amelia						
5	Rosale Agripina						
6	Maya Sari						
7	Anisa Najjah						
8	Keyla						
9	Bila						
10	Rafa						
Jumlah							

Keterangan:

1. Keserasian
2. Keberanian

3. Kelenturan anak

4. Sesuai ritme

G. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui adanya peningkatan pada setiap pengambilan data tes mulai dari tes pratindakan hingga siklus terakhir, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

Peningkatan pra siklus dan siklus I yaitu:

$$P = \frac{SiklusI - Pr\ asiklus}{Pr\ asiklus} \times 100\%$$

Peningkatan siklus I dan siklus II yaitu:

$$P = \frac{SiklusII - SiklusI}{SiklusII} \times 100\%$$

Peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2008:7})$$

Keterangan:

P = Persentase peningkatan hasil tindakan.

n = Jumlah frekuensi

N = Jumlah anak