

**STUDI TENTANG PERANAN PENDIDIK DALAM MEMBANTU  
PERKEMBANGAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK MELALUI  
AKTIVITAS BERMAIN DI KELOMPOK BERMAIN CENDEKIA,  
DESA KETANDAN, PATALAN, KECAMATAN JETIS,  
KABUPATEN BANTUL**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Disusun Oleh :**

**Diah Fitria Yuliani  
NIM. 021624018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2010**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “STUDI TENTANG PERANAN PENDIDIK DALAM MEMBANTU PERKEMBANGAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK MELALUI AKTIVITAS BERMAIN DI KELOMPOK BERMAIN CENDEKIA, DESA KETANDAN PATALAN, KECAMATAN JETIS, BANTUL” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

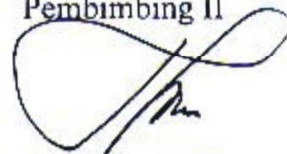
Yogyakarta, 25 Mei 2010

Pembimbing I



Prof. Dr. Sodik. A.Kuntoro  
NIP.194302221966121001

Pembimbing II



Hiryanto, M.Si  
196506171993031002

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Diah Fitria Yuliani

NIM : 021624018

Program Studi : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Studi Tentang Peranan Pendidik Dalam Membantu Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Aktivitas Bermain Di Kelompok Bermain Cendekia, Desa Ketandan Patalan, Kecamatan Jetis, Kabupaten Bantul.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan yang mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Tanda tangan penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli, apabila terbukti tanda tangan dosen penguji palsu, maka saya bersedia memperbaiki dan mengikuti yudisium satu tahu kemudian.

Yogyakarta, 20 Juni 2010

Yang Menyatakan



Diah Fitria Yuliani  
NIP.021624018

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “ **STUDI TENTANG PERANAN PENDIDIK DALAM MEMBANTU PERKEMBANGAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK MELALUI AKTIVITAS BERMAIN DI KELOMPOK BERMAIN CENDEKIA, DESA KETANDAN, PATALAN, KECAMATAN JETIS, BANTUL**” ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal 10 Juni 2010 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	tanggal
Prof. Dr. Sodik. A. Kuntoro	Ketua Penguji		23 Juni 2010
Widyaningsih, M.Si	Sekretaris Penguji		18 Juni 2010
Prof. Dr. Farida Hanum	Penguji Utama		18 Juni 2010
Hiryanto, M.Si	Penguji Pendamping		21 Juni 2010

Yogyakarta, 29 Juni 2010

Fakultas Ilmu Pendidikan UNY



Prof. Dr. Achmad Dardiri M.Hum  
NIP. 195502051981031004

## PERSEMBAHAN

Karya ini Penulis persembahkan sepenuh hati untuk:

- Bapak (Alm) dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang, bimbingan dan do'a yang tulus.
- Ananda tercinta Salsabila Hilwa Az-zahra, yang telah begitu banyak memberikan nasihat, hikmah dan inspirasi.
- Kakak-kakak tercinta dan teman-teman yang senantiasa memberikan tempat sebagai "keluarga" serta memberikan semangat dan dukungan yang tiada henti.
- Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada Penulis.

## MOTTO

"Allah memberikan hikmah kepada siapa saja yang dikehendaki-Nya. Dan barangsiapa yang diberi hikmah, maka sungguh telah diberi kebajikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran, melainkan orang-orang yang berakal.

(QS.Al Baqarah:269)

"Sejarah, boleh jadi seakan-akan hanya memberi pengetahuan tentang sesuatu yang ada disana, something out there yang terputus dari kekinian, namun, berdialog dengan masa lalu bukan saja dapat menggugah kesadaran, tetapi juga mampu menjadi penyuluh dalam mengayunkan langkah-langkah ke masa depan yang belum berpeta ....."

(Sintong Panjaitan)

**STUDI TENTANG PERANAN PENDIDIK DALAM MEMBANTU  
PERKEMBANGAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK MELALUI  
AKTIVITAS BERMAIN DI KELOMPOK BERMAIN CENDEKIA, DESA  
KETANDAN, PATALAN, KECAMATAN JETIS, KABUPATEN BANTUL**

**Oleh :  
Diah Fitria Yuliani  
NIM. 021624018**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana proses pembelajaran melalui bermain di Kelompok Bermain Cendekia, bagaimana peran pendidik dalam membantu perkembangan kecerdasan emosional anak utamanya dalam pengelolaan emosi negatif dan kepekaan berempati, berikut hambatan-hambatan yang muncul melalui aktivitas bermain.

Subjek penelitian ini ialah pengelola, pendidik, anak didik dan orangtua anak didik Kelompok Bermain Cendekia. Setting penelitian mengambil tempat di Kelompok Bermain Cendekia, Desa Ketandan, Patalan, Kecamatan Jetis, Kabupaten Bantul. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode wawancara dan pengamatan langsung yang didukung dengan dokumentasi. Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisa data adalah dengan teknis analisa deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses Pembelajaran melalui aktivitas bermain di Kelompok Bermain Cendekia sudah terlaksana, namun belum berjalan dengan optimal. (2) Peranan pendidik dalam membantu mengembangkan kecerdasan emosional anak : membantu anak mengeksplorasi perasaannya, membantu anak memahami perasaannya, membantu anak mengekspresikan perasaannya dengan tepat dengan menggunakan pemodelan dan pembiasaan serta menggunakan hukuman sebagai bentuk kontrol sikap. (3) Rangsangan yang diberikan pendidik untuk memiliki kepekaan berempati dilakukan dengan memberi rangsangan visual, rangsangan verbal, rangsangan afektif, memberikan rangsangan fisik serta memberikan latihan bersosialisasi dan berkomunikasi yang baik. (4) Hambatan pendidik dalam membantu pengembangan kecerdasan emosional adalah adanya kecenderungan orangtua yang terlalu melindungi kesalahan anak, kurangnya peranan /keterlibatan dari seluruh pendidik, pengelola dan orang tua serta keterbatasan daya dukung/fasilitas yang dimiliki Kelompok Bermain Cendekia.

Kata Kunci : kecerdasan emosional, aktivitas bermain, kelompok bermain

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Diah Fitria Yuliani

NIM : 021624018

Prodi : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Studi Tentang Peranan Pendidik Dalam Membantu Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Aktivitas Bermain Di Kelompok Bermain Cendekia, Desa Ketandan Patalan, Kecamatan Jetis, Kabupaten Bantul.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan yang mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Tanda tangan penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli, apabila terbukti tanda tangan dosen penguji palsu, maka saya bersedia memperbaiki dan mengikuti yudisium satu tahu kemudian.

Yogyakarta, 20 Juni 2010

Yang Menyatakan

Diah Fitria Yuliani  
NIP.021624018



## **KATA PENGANTAR**

Segala puja dan puji syukur, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat, karunia dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "STUDI TENTANG PERANAN PENDIDIK DALAM MEMBANTU PERKEMBANGAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK MELALUI AKTIVITAS BERMAIN DI KELOMPOK BERMAIN CENDEKIA, DESA KETANDAN, PATALAN, KECAMATAN JETIS, KABUPATEN BANTUL".

Penulis menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, penelitian dan penyusunan tugas akhir ini tidak dapat terwujud, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang tak terhingga, kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Achmad Dardiri M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta beserta staf, yang telah memberikan izin, fasilitas dan sarana dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi.
2. Bapak Mulyadi, M.Pd selaku Ketua jurusan Pendidikan Luar Sekolah, yang telah memberikan persetujuan terhadap judul skripsi yang diajukan.
3. Bapak Prof. Dr. Sodik A. Kuntoro dan Bapak Hiryanto M.Si selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini, yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
5. Ibu Yanti Muslimah, S.Pd selaku Kepala Kelompok Bermain Cendekia beserta staf Pendidik yang telah memberikan izin, bimbingan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian serta pengambilan data untuk skripsi ini.
6. Ibu dan Kakak-kakak (Agus Fardanaila, Azhar Firdaus, Fajar Nirwana, Firda Laila, Fadhli Annas dan Muhammad Furqon) serta ananda tercinta

Salsabila Hilwa Az-zahra yang telah memberikan motivasi, do'a dan semangat tiada henti sehingga skripsi ini dapat tersusun.

7. Teman-teman (Dian, Yulia, Lukita, Wuri, Umi, Arif, Sofyan, Tomi) maaf selalu merepotkan, terimakasih atas bantuan yang selama ini kalian berikan.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat Penulis sebutkan satu persatu.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu. Saran dan kritik yang membangun, senantiasa penulis harapkan, demi kesempurnaan karya.

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pernyataan .....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Abstrak.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Batasan Istilah.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini .....	13
1. Pengertian Pendidikan anak Usia Dini .....	13
2. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
B. Konsep Pembelajaran Melalui Bermain.....	15
1. Pengertian Bermain.....	15
2. Pengertian Pembelajaran Melalui Bermain .....	17
3. Jenis-jenis Permainan Yang Dilakukan Dalam Belajar.....	20
4. Manfaat Bermain.....	22
D. Kecerdasan Emosioanl.....	27
1. Konsep Pengemabangan Emosi.....	27

2.	Konsep Pengembangan Kecerdasan Emosional.....	29
3.	Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi.....	34
4.	Tingkat Kecerdasan Emosi Anak Pra Sekolah.....	35
5.	Prinsip Utama Mengelola Emosi.....	37
6.	Strategi Untuk Mengembangkan Kecerdasan Emosi.....	40
7.	Emosi Negatif dan Empati.....	42
E.	Kerangka Berfikir.....	43
F.	Penelitian Yang Relevan.....	44
G.	Peranyaan Penelitian.....	47
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
A.	Setting dan Waktu Penelian .....	49
B.	Pendekatan Penelitian .....	49
C.	Sumber Data dan Akses Penelitian .....	51
D.	Subjek Penelitian .....	52
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	52
F.	Teknik Keabsahan Data .....	54
G.	Teknik Analisis Data .....	55
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
A.	Hasil Penelitian .....	58
1.	Deskripsi Lokasi Penelitian .....	58
a.	Sejarah dan Lokasi Kelompok Bermain Cendekia.....	58
b.	Visi dan Misi .....	58
c.	Struktur Organisasi .....	59
d.	Program Pembelajaran .....	60
e.	Jadwal Pembelajaran .....	61
f.	Fasilitas Pembelajaran.....	61
2.	Bentuk Emosi Yang Muncul Dalam Pembelajaran .....	62
B.	Pembahasan .....	64
1.	Aktivitas Pembelajaran .....	64
2.	Pendekatan Pembelajaran di KB Cendekia.....	70
3.	Aktivitas Bermain Pada Proses Pembelajaran .....	72
4.	Peran Pendidik Dalam Membantu Kecerdasan Emosi .....	78
5.	Hambatan Dalam Membantu Kecerdasan Emosi Anak.....	87

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan ..... 88  
B. Saran ..... 88

**DAFTAR PUSTAKA..... 89**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 93**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar. Komponen-komponen Analisis Data dan Model Interaktif.....	57
---	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Program Kegiatan Kelompok Bermain Cendekia.....	60
Tabel 2. Jadwal Kegiatan Anak di Kelompok Bermain Cendekia.....	61

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Pedoman Wawancara
- Lampiran 2. Pedoman Dokumentasi
- Lampiran 3. Pedoman Observasi
- Lampiran 4. Hasil Wawancara
- Lampiran 5. Hasil Dokumentasi Data Kelembagaan KB Cendekia
- Lampiran 6. Catatan Lapangan
- Lampiran 7. Gambar Kegiatan Pembelajaran di KB Cendekia
- Lampiran 8. Laboran Perkembangan Anak Didik
- Lampiran 9. Denah Lokasi KB Cendekia
- Lampiran 10. Surat Izin Penelitian FIP UNY
- Lampiran 11. Surat Izin Penelitian Sekretaris DIY
- Lampiran 12. Surat Izin BAPEDA Bantul
- Lampiran 13. Surat Keterangan Penelitian Dari KB Cendekia



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak merupakan penerus generasi kehidupan sekaligus pewaris cita-cita perjuangan bangsa dan sumber daya manusia yang sangat penting untuk dikembangkan, anak sebagai generasi unggul, pada dasarnya tidak akan tumbuh dan berkembang dengan sendirinya. Mereka sungguh memerlukan lingkungan subur yang khusus diciptakan untuk pertumbuhan dan perkembangan yang baik. Lingkungan yang kondusif akan memungkinkan anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.

Dalam rangkaian tahap perkembangan manusia, perkembangan intelektual otak khususnya, maka tahap perkembangan otak pada usia dini menempati posisi yang paling vital yaitu 80%. Lebih jelasnya, bayi yang lahir telah mencapai perkembangan otak 25% dari orang dewasa dan berkembang 50% pada usia anak 4 tahun, 80% hingga usia 8 tahun dan selebihnya diproses hingga usia anak 18 tahun. Sehingga pada masa anak disebut **masa emas ( *The golden age* )** yang hanya terjadi sekali seumur hidup.

Dalam rangka memanfaatkan periode kritis anak, maka pendidikan anak usia dini menjadi kebutuhan yang sangat penting, sebuah pemikiran yang ideal mengenai anak adalah bahwa masa kanak-kanak merupakan

masa penuh kebahagiaan, dan masa yang penuh dengan rasa ingin tahu sekaligus masa rentan, untuk itu dalam memberikan pendidikan anak usia dini, anak sangat membutuhkan bimbingan berperilaku, perawatan, kasih sayang sebaik-baiknya dan kondisi yang menyenangkan dalam upaya pemenuhan tumbuh kembangnya. Dalam hal ini, peran orang tua, keluarga, lingkungan maupun guru/pendidik dalam memandu tumbuh kembang anak amatlah penting, terlebih lagi karena pendidikan kepada anak-anak usia dini merupakan dasar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya hingga dewasa. Hal ini diperkuat oleh Hurlock (1991: 27) bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya. Pada tahap inilah akan terbentuk kecerdasan anak dan dasar-dasar kepribadian anak.

Dalam upaya memanfaatkan periode kritis anak, ada kecenderungan yang berkembang dikalangan masyarakat untuk memperkenalkan berbagai cara kegiatan belajar sedini mungkin. Berbagai alasan dikemukakan tentang perlunya penggalan berbagai potensi anak, terutama sejauh menyangkut perkembangan intelegensinya. Bermacam-macam buku diterbitkan untuk membuktikan betapa proses pembelajaran pada anak dapat dipercepat, tanpa perlu menunggu tibanya masa sekolah. Banyak sekali dilakukan pembahasan mengenai hal-hal yang dapat memacu kecerdasan intelegensi anak, bagaimana mengajar anak sedini

mungkin, hingga ada buku tentang bagaimana mengajarkan bayi anda membaca.

Masyarakat kita pada umumnya cenderung menilai kecerdasan intelektual sebagai tolok ukur akan kecerdasan, yang digunakan dalam menilai tingkat keberhasilan pembelajaran ataupun kegagalan perkembangan anak, bagi orangtua ada kebanggaan tersendiri ketika anaknya mendapatkan prestasi akademik di sekolah tanpa melihat aspek kemampuan lain dari anak yang dapat berkembang yang sebenarnya sama penting kedudukannya dalam perkembangan anak, salah satunya adalah aspek kecerdasan emosional.

Sebagai bagian dari kecerdasan anak, kecerdasan emosi nampaknya sering dikesampingkan oleh orang tua, maupun guru/pendidik. Pola pendidikan yang berkembang justru pendidikan akademik dan banyak bersifat mengembangkan kecerdasan intelektual saja, padahal kecerdasan emosional adalah hal yang begitu penting dalam mendukung suksesnya seseorang dimasa dewasa.

Para ahli mengatakan bahwa banyak generasi sekarang cenderung mengalami gangguan emosional, hal ini terjadi karena sering dilupakannya pengembangan kecerdasan emosional sejak dini. Berdasarkan penelitian, kecerdasan intelegensi hanya berpengaruh 15% terhadap suksesnya kehidupan seseorang dimasa mendatang, dan kecerdasan emosi memegang peran lebih besar, mendominasi hampir 85% (Mich Antony 2004:7), untuk itulah kecerdasan emosional sangat penting dikembangkan sejak dini.

Banyak ilmuwan percaya bahwa emosi manusia berkembang melalui mekanisme kelangsungan hidup. Anak yang memiliki kecerdasan emosional, akan mendapat banyak keuntungan dalam perjalanan hidupnya. Dan kecerdasan emosional bukan didasarkan pada kepintaran anak, melainkan pada suatu yang dahulu disebut karakteristik pribadi atau karakter. EQ tidak dipengaruhi oleh faktor keturunan, sehingga membuka kesempatan bagi orang tua dan para pendidik untuk mengembangkan apa yang disediakan oleh lingkungan agar anak memiliki peluang lebih besar untuk memperoleh keberhasilan. Disinilah peran orang tua, pendidik dan lingkungan sangat berpengaruh dalam membentuk pribadi anak yang mempunyai kecerdasan emosional yang baik.

Disadari bahwa pembentukan kecerdasan emosional anak merupakan refleksi dan perilaku pembentukan karakter, maka orang dewasa dan institusi pendidikan dipandang bertanggung jawab untuk mengembangkan ketrampilan yang menyangkut aspek-aspek kecerdasan emosional, yakni aspek pada perasaan empati (kepedulian), jernih dalam mengungkapkan perasaan, lekas beradaptasi, terbiasa memahami orang lain, mengendalikan amarah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai, kemampuan memecahkan masalah, ketekunan, kesetiakawanan, keramahtamahan, dan sikap hormat.

Sehubungan dengan hal tersebut, kelompok bermain sebagai salah satu institusi pendidikan pra sekolah yang merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan anak usia dini yang memiliki tugas dalam

mengembangkan kecerdasan emosional . Upaya pengembangan kecerdasan emosi pada masa ini disesuaikan dengan situasi psikologi perkembangan anak yakni bahwa masa anak adalah masa suka bermain, untuk itu perlu adanya pemberian rangsangan melalui berbagai macam permainan yang mendidik atau *play education*, dimana pendekatan yang digunakan *learning by playing*, karena anak akan mampu belajar dengan lebih baik dan menyerap apa yang diajarkan guru melalui pembiasaan, pengulangan dan praktikum langsung dalam bentuk yang menyenangkan yakni permainan.

Menurut Dirjen Pendidikan Luar Sekolah (PLS) Depdiknas Ace Suryadi, yang dikutip dalam Warta Kota, Kamis, 15 Februari 2007, mengemukakan :

“... Biarkan kecerdasan anak-anak berkembang dalam berbagai interaksi dengan melihat, mengamati, berbicara dan bertanya, anak yang kecerdasannya berkembang dengan mengenal emosi dan lingkungannya akan lebih mudah belajar membaca, menulis, dan berhitung, untuk belajar membaca dan menulis paling hanya butuh waktu satu minggu. Tetapi, bila anak-anak dipaksa belajar, maka anak-anak akan mengalami kejenuhan belajar. Jangan dulu sistem pikir anak dipompa, yang harus dilatih adalah sistem emosi, agar anak bisa ceria, terampil dan cekatan...”.

Melalui kelompok bermain anak-anak diuntungkan karena dapat intens bergaul dengan teman sebaya dalam satu tempat yang pasti, dengan bimbingan dan panduan dari guru yang berkompeten dibidangnya, disini anak-anak akan belajar bagaimana berinteraksi dalam satu komunitas pembelajaran dan permainan dengan teman sebaya dan lingkungan diluar keluarga, belajar berbagi dengan teman yang memiliki hak dan kewajiban

yang sama sebagai murid, belajar mengalah, menghargai karya teman-teman dan bekerja sama.

Anak yang mengikuti kelompok bermain akan menyadari bahwa dalam berinteraksi sosial memiliki tata tertib dan tanggung jawab yang harus dipatuhi, ada hak-hak orang lain yang harus dihargai, aspek-aspek ini akan menumbuhkan kompetensi sosial dan kepekaan bersikap pada diri anak. Anak yang mendapatkan stimulasi perkembangan kecerdasan emosinya akan tumbuh menjadi anak yang mempunyai kecerdasan emosi yang baik.

Sehubungan dengan hal tersebut, Kelompok Bermain Cendekia sebagai salah satu dari sekian banyak institusi pendidikan pra sekolah yang baru berkembang, ikut memegang peranan yang krusial dalam meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan sikap dalam upaya menumbuhkan kecerdasan emosional. Pendidik memiliki peranan penting dalam memandu tumbuh kembang anak dalam mengarahkan ketrampilan kecerdasan emosional yang diharapkan. Dapat dikatakan bahwa kinerja pendidik yang terlibat langsung dalam pembelajaran berperan sangat besar menentukan baik buruknya kualitas pendidikan/pembelajaran.

Tanpa bermaksud melupakan partisipasi anak dalam keterlibatan belajar dan kurikulum yang telah ditentukan, dapat dikatakan pendidik menjadi nahkoda dalam proses pembelajaran yang berlangsung, Pendidik menentukan kearah mana pendidikan akan dibawa. Kita menyadari bahwa tidak mudah untuk mengembangkan kecerdasan emosional pada anak

dalam kelompok bermain, mengingat keberagaman individu dan latar belakang keluarga dan lingkungan yang berbeda sangat mempengaruhi sikap bawaan anak didik. Namun, dengan metode, strategi dan rambu-rambu yang tepat serta keahlian pendidik dalam menghadapi keberagaman sifat anak-anak, diharapkan mereka mampu membimbing kecerdasan emosional anak yang baik.

Berkaitan dengan pola asuh dalam mendidik dan memandu anak, satu hal yang perlu dicatat dari pesan Dorothy Law Notte (1954 yang tersedia dalam [www.sahabat.nestle.com](http://www.sahabat.nestle.com)) ihwal bagaimana pendidikan sehat membesarkan anak (“Children learn what they live”) yang saya kira masih relevan dengan konsep pengembangan kecerdasan emosional anak hingga sekarang, adalah bahwa jika anak dibesarkan dengan celaan kelak ia akan gemar memaki; dengan permusuhan ia akan suka berkelahi; dengan cemoohan, ia akan rendah diri; dengan toleransi, ia pandai menahan diri; dengan dorongan, ia belajar percaya diri; dengan pujian, ia akan menghargai orang lain; dengan perlakuan baik, ia akan berlaku adil; dengan rasa aman, ia akan menaruh kepercayaan pada orang lain; dengan dukungan, ia akan menghargai diri sendiri; dengan kasih sayang, ia akan membangun persahabatan.

Sejalan dengan hal diatas, Kelompok Bermain Cendekia, diharapkan mampu berperan sebagai jembatan sosial yang secara psikologis dan pedagogis merupakan tempat yang baik bagi anak untuk tumbuh kembang anak, termasuk pengembangan kecerdasan emosi.

Kelompok Bermain Cendekia yang merupakan institusi PAUD baru (dua tahun) dengan latar belakang pendidikan Pendidik di KB Cendekia rata-rata tidak mengenyam pendidikan keguruan, berpengaruh terhadap pola dan proses kegiatan pembelajaran yang ada. Fasilitas yang sangat minim /kurang memadai membawa implikasi tersendiri pada sikap dan pola bermain anak didik. Anak-anak didik sering berebut mainan dan bersikap agresif dalam belajar.

Dari kondisi ini, Peneliti tertarik untuk melakukan kajian penelitian tentang bagaimana upaya pendidik dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak melalui aktivitas bermain di Kelompok Bermain Cendekia. Peneliti ingin mengetahui bagaimana usaha-usaha Pendidik dalam menumbuhkan ketrampilan cerdas emosi pada anak, bagaimana menanamkan sikap empati pada anak, bagaimana mengajarkan konsep berbagi dengan teman sebaya, bagaimana mengajarkan anak mengelola emosi negatif serta bagaimana membiasakan anak untuk mengekspresikan perasaannya dengan cara yang benar.

Peneliti menyadari bahwa pengembangan kecerdasan emosional bukanlah semata tugas pendidik tetapi orang tua, keluarga dan kita semua ikut berperan, untuk itu Peneliti hanya akan meneliti tentang peta perkembangan emosional anak (pengelolaan emosi negatif dan kemampuan berempati) dilihat dari sudut pandang pergaulan antar teman dalam berinteraksi dalam “kelas”, bukan dalam kehidupan umum diluar lingkungan pembelajaran.



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum banyaknya dikenal masyarakat tentang pentingnya kecerdasan majemuk (multiple intelligence) dalam mengembangkan pendidikan anak.
2. Pendidik kurang menguasai tentang cara-cara yang tepat mengembangkan kecerdasan emosional.
3. Kurangnya pemahaman orang tua terhadap pentingnya aspek pengembangan kecerdasan emosional sejak dini.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan hanya akan dibatasi pada studi tentang peranan pendidik dalam membantu anak mengelola emosi negatif dan kemampuan berempati anak melalui aktivitas bermain di Kelompok Bermain Cendekia, Desa Ketandan, Patalan, Kecamatan Jetis Bantul.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah aktivitas pembelajaran melalui bermain di Kelompok Bermain Cendekia?

2. Bagaimanakah peranan pendidik dalam membantu mengelola emosi negatif anak yang muncul pada aktivitas bermain di Kelompok Bermain Cendekia?
3. Bagaimanakah rangsangan yang diberikan pendidik dalam rangka mengembangkan kemampuan berempati antar anak didik?
4. Hambatan-hambatan apa sajakah yang dialami pendidik dalam membantu anak mengelola emosi negatif dan mengembangkan kemampuan berempati?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengetahui :

1. Bagaimanakah aktivitas pembelajaran melalui bermain di Kelompok Bermain Cendekia.
2. Bagaimanakah peranan pendidik dalam membantu mengelola emosi negatif anak yang muncul pada aktivitas bermain di Kelompok Bermain Cendekia.
3. Bagaimanakah rangsangan yang diberikan Pendidik dalam rangka mengembangkan kemampuan berempati antar anak didik.
4. Hambatan-hambatan apa sajakah yang dialami Pendidik dalam membantu anak mengelola emosi negatif dan mengembangkan kemampuan berempati.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam wawasan Pendidikan Anak Usia Dini, yang berkaitan dengan peranan pendidik dan Kelompok Bermain sebagai sarana pengembangan kecerdasan emosional anak. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya yang sejenis.

### 2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu :

- a. Bagi pihak Pengelola Kelompok Bermain Cendekia, penelitian ini dapat berguna sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan setiap kebijakan programnya.
- b. Bagi orang tua peserta didik Kelompok Bermain Cendekia dan masyarakat, penelitian ini akan dapat memberikan gambaran informasi tentang pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan pentingnya pembinaan serta pengembangan aspek kecerdasan emosional sejak dini.

## **G. Batasan Istilah**

### 1. Peranan

Peranan diartikan sebagai aspek dinamis dari suatu kedudukan atau status, sehingga apabila seseorang melakukan suatu hal dan

kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan peran (Soerjono Soekanto1982:231).

## 2. Aktivitas Bermain

Suatu metode pembelajaran yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran pada pendidikan anak dimana lebih menekankan pada format pembelajaran yang menyenangkan anak dengan media bermain (Rochmat Hidayat 2006:13).

## 3. Kelompok Bermain

Kelompok bermain adalah satuan layanan pendidikan bagi anak usia 2-6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (id.wikipedia.org/wiki/kelompokbermain.)

## 4. Kecerdasan Emosional

Kemampuan seperti kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan; mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati dan berdoa (Daniel Goleman1997:97).

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

#### 1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (BPPLSP Jateng 2004:24). Konsep pendidikan anak usia dini tersosialisasikan melalui jalur Pendidikan Luar Sekolah, bahkan dalam Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda, Departemen Pendidikan Nasional telah dibentuk Sub Direktorat PAUD.

Terkait dengan hal tersebut, perlu diamati bahwa hakikat pendidikan pra sekolah menurut Soemantri Patmonodewo (2003:61) :

- a. Sebagai *child development centre*, yaitu sebagai pusat pengembangan kepribadian anak, hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohaninya, serta untuk menumbuhkan bakat dan potensi anak secara optimal.
- b. Sebagai *child welfare centre*, yaitu sebagai pusat kesejahteraan anak. Hal ini dimaksudkan untuk memberi pembinaan dan kesejahteraan yang diperlukan anak pada usianya, masanya, untuk mencegah timbulnya akibat-akibat negatif yang tidak diinginkan dikemudian hari.

- c. Sebagai usaha untuk membantu orang tua atau keluarga dalam hal membantu kehidupan jasmani dan rohani anak yang diperlukan bagi perkembangan kepribadiannya.
- d. Sebagai usaha untuk memajukan masyarakat, dalam membina generasi sedini mungkin secara terencana, mantap serta penuh tanggung jawab.

## 2. Prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini

Secara khusus Hibana S. Rohman (2002: 72-76) meringkas atau mengelompokkan prinsip-prinsip PAUD menjadi 5 prinsip, yaitu :

### a. Berpusat pada anak

Penerapan metode pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak, bukanlah berdasarkan keinginan dan kemampuan pendidik serta tuntutan orang tua.

### b. Partisipasi aktif

Penerapan metode pembelajaran ditujukan untuk membangkitkan anak agar turut berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Anak adalah subyek dan pelaku utama dalam proses pendidikan, bukan obyek.

### c. Bersifat Holistik dan Integratif

Kegiatan belajar yang diberikan kepada anak tidak terpisahkan menjadi bagian-bagian seperti pembedangan pada pembelajaran formal, melainkan terpadu dan menyeluruh, terkait antara satu bidang dengan bidang yang lainnya.

d. Fleksibel

Metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini bersifat dinamis tidak berstruktur dan disesuaikan dengan kondisi (tahap perkembangan) serta cara belajar anak yang memang tidak berstruktur.

e. Perbedaan individual (*individual differences*)

Tidak ada anak yang memiliki kesamaan walaupun kembar sekalipun. Dengan demikian guru/pamong belajar dituntut untuk merancang dan menyediakan alternatif kegiatan belajar guna memberi kesempatan pada anak untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya.

## **B. Konsep Pembelajaran melalui Bermain**

### 1. Pengertian Bermain

Istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan, bahkan dalam *Oxford English Dictionary*, tercantum 116 definisi tentang bermain. Menurut Betelheim dalam Elizabeth B. Hurlock (1980: 320), bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Ahli-ahli filsafat, seperti Plato dan Aristoteles, serta ahli-ahli pendidikan seperti Comenius, Rousseau, Pestalzzi, dan Froebel, menekankan pentingnya bermain sebagai kegiatan alamiah pada masa

kanak-kanak dan sebagai alat untuk belajar. Mantessori dalam Joan Freeman dan Utami Munandar (1996: 23) menggambarkan anak yang sedang bermain berada dalam keserasian sepenuhnya dengan hukum dasar dari aktivitas yang tiada henti-hentinya yang tampak dalam setiap aspek dari alam.

Dari berbagai pandangan ini dapat disimpulkan bahwa pada umumnya para pakar sepakat bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional dari informasi dan pengalaman belajar yang yang didapatkan anak dengan alat maupun tidak yang tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dengan realitas luar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith et al; Garvey; Rubin; Fein & Vanderberg dalam Meyke S. Tedjasaputra (2001:16) diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut :

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Walaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (value) bagi anak.
- c. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya.
- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan. Oleh karena itu, bermain cenderung lebih fleksibel, karena tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang dicapai.



- e. Bebas memilih, dan cara ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil, sebagai contoh pada anak usia dini (pada anak usia kelompok bermain khususnya), menyusun balok disebut bermain apabila dilakukan atas kehendak anak. Tetapi dikategorikan dalam bekerja apabila ditugaskan oleh guru. Kebebasan memilih menjadi tidak begitu penting bila anak beranjak besar. Menurut hasil penelitian King (1979: 58) pada anak tingkat kelas 5 S.D kesenangan yang didapat (pleasure) lebih penting dibandingkan kebebasan untuk memilih, sehingga pada usia diatas pra sekolah, pleasure menjadi parameter untuk membedakan bermain dengan bekerja.
- f. Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari. Kerangka ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain, seperti peran, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar dan lain-lain. Realitas internal lebih diutamakan daripada realitas eksternal, karena anak memberi "makna baru" terhadap objek yang dimainkan dan mengabaikan keadaan objek yang sesungguhnya. Keadaan ini bisa kita simak pada saat anak bermain, tindakan-tindakan anak akan berbeda dengan perilakunya saat sedang tidak bermain. Misalnya anak yang pura-pura minum dari cangkir yang sebenarnya berujud balok, atau menganggap kepingan gambar sebagai kue keju. Kualitas "pura-pura" memungkinkan anak bereksperimen dengan kemungkinan-kemungkinan baru.

## A. Pengertian Pembelajaran Melalui Bermain

### 1. Metode Pembelajaran

Dalam mencapai tujuan suatu proses pendidikan, diperlukan suatu metode yang tepat sehingga dapat sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pengertian metode menurut Purwodarminto (1998:8), adalah cara yang telah teratur dan dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagaimana dikutip Rochmat Hidayat (2006:14), metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan

yang telah ditentukan, dengan demikian metode adalah prosedur yang disusun secara teratur yang dituangkan dalam suatu rencana kegiatan untuk mencapai suatu tujuan.

Bila metode dikaitkan dengan bermain dan belajar, maka bagaimana memformat metode itu menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan sehingga tercipta kondisi kekuatan belajar mengajar yang mengasyikan dan diterima oleh anak. Permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar, karena dengan permainan diciptakan suatu suasana yang santai dan menyenangkan. Dalam suasana seperti ini orang maupun anak-anak dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh. Selain itu, sudah terbukti bahwa tingkah laku seseorang dalam permainan sama dengan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari dalam mengambil keputusan, memecahkan masalah, merencanakan sesuatu dan berkomunikasi, ini berarti bahwa permainan menjadicontoh untuk keadaan yang sebenarnya.

Dalam kehidupan sehari-hari sangat penting diperhatikan apa akibat atau hasil dari tingkah laku seseorang. Dalam permainan, hal ini tidak terlalu penting. Oleh karena itu, kita dapat berkonsentrasi pada proses permainan tanpa memikirkan akibat, lalu menarik kesimpulan dari pengamatan dan penghayatan proses itu. Apa yang dapat kita pelajari dari permainan, kemudian dikaitkan dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari

## 2. Pengertian Bermain dan Belajar

Pentingnya bermain bagi perkembangan kepribadian telah diakui secara universal, karena merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, baik bagi anak maupun orang dewasa. Kesempatan bermain dan rekreasi memberikan anak kegembiraan disertai kepuasan emosional. Bermain merupakan kegiatan yang spontan dan kreatif, yang dengannya seseorang dapat menemukan ekspresi dirinya sepenuhnya.

Bermain dan belajar merupakan dua hal yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak. Khususnya dalam pembentukan sikap mental seorang anak. Anak mampu bersikap tangkas karena bermainnya. Anak mampu menangkap bola dengan baik akibat proses belajar yang dilakukan selama anak sedang bermain. Dalam arena bermain, anak memperoleh kesempatan untuk belajar bersosialisasi, berpartisipasi, dan mengungkapkan keinginan-keinginan yang merupakan pendapat mereka sendiri.

Belajar merupakan salah satu bagian dari seluruh aktivitas kehidupan manusia. Apakah belajar itu? Menurut Morgan, belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai sebuah hasil dari latihan atau pengalaman (Wisnubrata Hendrayuwana, 1983: 3 dalam Sri Rumini dkk, 1993:59). Sedangkan menurut Moh. Surya menyimpulkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu

sendiri, dalam interaksinya dengan lingkungan (1981 : 32 dalam Sri Rumini dkk,1993 : 59).

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.(Sri Rumini dkk, 1993:59) sedangkan ciri-ciri belajar (Sri Rumini dkk, 1993:60), antara lain :

1. Ada perubahan tingkah laku baik tingkah laku yang dapat diamati maupun tingkah laku yang tidak dapat diamati secara langsung.
2. Dalam belajar, perubahan tingkah laku meliputi tingkah laku kognitif, afektif, psikomotorik dan campuran.
3. Dalam belajar perubahan terjadi melalui pengalaman atau latihan.
4. Dalam belajar, perubahan tingkah laku menjadi sesuatu yang relatif menetap.
5. Belajar merupakan suatu proses usaha yang artinya belajar berlangsung dalam kurun waktu yang lama.
6. Belajar terjadi karena ada interaksi dengan lingkungan.

#### B. Jenis-jenis permainan yang digunakan dalam belajar

Mayke S. Tedjasaputra (2001 : 52) membedakan macam-macam bermain sebagai berikut :

##### 1. Bermain eksploratif

Bermain eksploratif meliputi eksplorasi diri sendiri dan juga eksplorasi lingkungan atau usia seseorang. Proses mengeksplorasi badan, pikiran, dan peradaban anak

mengenal dunianya. Dunia anak mencakup diri sendiri, ruang serta benda-benda di sekelilingnya.

## 2. Bermain konstruktif

Bermain konstruktif dapat mengikuti proses eksplorasi material. Anak terlibat dalam membentuk dan menggabungkan objek-objek. Ia bereksperimen dengan balok-balok kayu dari berbagai bentuk dan ukuran dan dengan bahan-bahan lain, seperti tongkat, batu, biji-bijian, tanah liat dan pasir. Dengan menumpuk, memasang, mencocokkan, mencari keseimbangan antara bagian-bagian, anak membuat rumah, menara, benteng dan sebagainya.

## 3. Bermain destruktif

Anak bereksperimen dengan benda-benda yang diperlukan secara destruktif, yaitu melempar, memecahkan, menendang, menyobek-nyobek atau membanting sesuatu. Suara dari sesuatu yang runtuh, roboh, jatuh, pecah dan sebagainya memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Ia akan menyusun suatu menara dan merobohkannya kembali. Ia dapat merusak sesuatu karena ingin tahu bagaimana sesuatu itu bekerja. Kadang-kadang anak merusak sesuatu tanpa niat untuk merusaknya.

Misalnya menggunting rambutnya, tentu saja permainan destruktif ini tidak selalu bisa ditolerir guru.

#### 4. Bermain kreatif

Bermain kreatif dapat mengikuti tahap bereksperimen dengan material untuk menggunakan imajinasinya, pikiran dan pertimbangannya untuk mencipta sesuatu atau membuat kombinasi-kombinasi baru dari komponen-komponen alat permainan (misalnya pada permainan Lego) atau menggunakan bahan-bahan yang tidak terpakai lagi (daur ulang). Dengan material yang tersedia, ia menggambar, melukis, membuat pola-pola sebagai ungkapan persaannya. Apa yang diciptakan seorang anak mungkin tidak jelas bagi orang dewasa, hanya anak dapat menjelaskan sendiri.

#### C. Manfaat Bermain

Ada beberapa manfaat yang diperoleh anak melalui kegiatan bermain (Hurlock, 1981 dalam Krisdyatmoko 1996:68-70), yaitu :

##### 1. Manfaat Fisik

Bermain aktif seperti berlari-lari, melompat, melempar, memanjat dan sebagainya membantu anak untuk mematangkan otot-otot dan melatih ketrampilan seluruh anggota tubuhnya. Bermain juga bermanfaat sebagai penyaluran energi yang berlebihan.

## 2. Manfaat Sebagai Terapi

Bermain memiliki nilai terapi, dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan yang diperolehnya sebagai akibat batasan yang timbul dari lingkungan. Dalam hal ini bermain membantu anak mengekspresikan perasan-perasaannya dan mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya. Bermain juga memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan keinginan dan hasrat-hasratnya yang tidak dapat diperolehnya melalui cara lain.

## 3. Manfaat Edukatif

Melalui kegiatan bermain dengan sarana yang mendukung, anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, tekstur, dan pengetahuan-pengetahuan lain, mempelajari aturan-aturan baru dan keterampilan lain, bermain merupakan kesempatan untuk membantu pengembangan diri anak yang tidak dapat mereka peroleh melalui buku-buku ataupun hal lain.

## 4. Manfaat Kreatif

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan baru yang mereka miliki melalui aktivitas bermain, baik dengan mempergunakan alat bermain ataupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik melalui bermain, ia akan melakukannya kembali dalam situasi lain.

## 5. Manfaat bagi Pembentukan Konsep Diri

Melalui bermain, anak belajar mengenal dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Ia menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana kemampuan tersebut dibandingkan dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak untuk mempersiapkan konsep diri yang lebih jelas dan realistik. Melalui bermain anak juga menghadapi berbagai macam peran, dimana ia dapat memilih, mempelajari dan memilah peran mana yang paling tepat baginya.

## 6. Manfaat Sosial

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar bagaimana membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan bagaimana mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut. Melalui bermain kooperatif, misalnya, anak belajar memberi dan menerima. Selain itu, melalui bermain anak juga belajar mengenai peran-peran jenis kelamin yang dituntut oleh lingkungan sosialnya.

## 7. Manfaat Moral

Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan nilai kepada anak. Dirumah maupun di kelompok bermain, melalui kegiatan bermain, anak-anak akan belajar tentang norma, aturan, baik buruk, bagaimana bersikap adil, jujur dan sebagainya.

Mayke S. Tedjasaputra (2001:38) memberikan ilustrasi beberapa manfaat bermain yang secara garis besarnya adalah sebagai berikut :



1. Membuang ekstra energi.
2. Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh, seperti tulang, otot dan organ.
3. Aktifitas yang dilakukan dapat meningkatkan nafsu makan anak.
4. Anak belajar dalam mengontrol diri.
5. Berkembangnya berbagai keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya.
6. Meningkatkan daya kreativitas.
7. Mendapatkan kesempatan menemukan arti dan benda-benda yang ada disekitar anak (eksplorasi).
8. Merupakan cara untuk mengatasi kemarahan, kekhawatiran, iri hati dan kedukaan.
9. Kesempatan bergaul dengan anak-anak lainnya (sosialisasi anak).
10. Kesempatan untuk mengikuti aturan-aturan (disiplin anak).
11. Kesempatan untuk mengelola emosi, saat menjadi pihak yang menang ataupun pihak yang kalah didalam bermain.
12. Sarana untuk mengembangkan kemampuan intelektualnya.

### **C. Peranan Guru/Pendidik Dalam Pembelajaran PAUD**

#### Peranan Guru/Pendidik Dalam Aktivitas Pembelajaran

Soemantri Patmonodewo (2003:108-110), menjelaskan bahwa peran yang hendaknya dilakukan oleh guru dalam aktivitas pembelajaran ialah:

##### 1. Guru/Pendidik Sebagai Pengamat

Peran guru/pendidik sebagai pengamat, guru hendaknya melakukan observasi bagaimana interaksi antara anak dengan anak lainnya maupun interaksi anak antar benda (lingkungan) disekitarnya. Para guru hendaknya mengamati lama anak melakukan suatu kegiatan, mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dan bergaul dengan teman sebayanya.

## 2. Peran Guru/Pendidik Sebagai Elaborasi

Guru/Pendidik hendaknya dapat melakukan elaborasi. Ketika anak misalnya bermain sebagai dokter, guru perlu menyediakan alat-alat yang biasanya digunakan oleh dokter dalam bentuk miniatur. Guru dapat pula mencarikan gambar seorang dokter yang sedang menghadapi penderita kurang gizi. Bahkan guru dapat berpura-pura menjadi pasiennya. Dalam melakukan tugas elaborasi, guru dapat mengajukan beberapa pertanyaan yang akan merangsang anak mengembangkan daya pikirnya melalui peran yang sedang dilakukannya. Apabila anak telah meningkat usianya dan mulai belajar tentang serangga, misalnya guru sebagai elaborator dapat membantu dengan menanyakan gambar serangga melalui film dan dalam kegiatan bermain anak dapat menirukan bagaimana serangga bergerak atau bersuara.

## 3. Peran Guru/Pendidik Sebagai Model

Guru/pendidik yang menghargai bermain, selalu akan berusaha menjadi model dalam kegiatan bermain anak. Guru/tutor harus selalu mencari kesempatan ikut duduk bersama anak yang sedang bermain. Apabila anak sedang bermain balok, guru hendaknya berusaha duduk bersama anak dan ikut menempatkan satu atau dua balok dalam susunan bangunan yang dibuat anak. Misalnya : Pendidik harus menunjukkan pura-pura sulit meletakkan balok pada susunan yang lebih tinggi tetapi menunjukkan sikap tidak putus asa.

#### 4. Peran Guru/Pendidik Dalam Melakukan Evaluasi

Sebagai evaluator kegiatan bermain, guru bertugas sebagai pengamat dan melakukan penilaian terhadap sejauh mana kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak akan memenuhi kebutuhan mereka masing-masing. Apakah melalui kegiatan bermain itu anak akan belajar sesuatu yang diperlukan? Adalah tugas guru untuk mengenali apakah dalam kegiatan bermain anak-anak mengembangkan aspek akademik, sosial, kecerdasan atau jasmaninya. Dalam melakukan evaluasi kegiatan belajar melalui bermain harus dikaitkan dengan materi, lingkungan dan kegiatan yang telah dirancang dalam tujuan kurikulum, dan apabila diperlukan dapat diubah tatanannya.

#### 5. Peran Guru/Pendidik Dalam Melakukan Perencanaan

Guru/Pendidik harus merencanakan suatu pengalaman yang baru agar anak-anak terdorong untuk mengembangkan minat mereka. Misalnya ada orang tua/wali anak, pekerjaannya sebagai petani, orang tua tersebut diminta datang untuk berbagi pengalamannya dengan anak tentang apa saja yang dilakukan selama bekerja sebagai petani. Pada suatu kegiatan belajar, melalui bermain guru menata kelas seakan-akan toko sepatu, sejumlah sepatu, ukuran sepatu, kursi-kursi dan tempat pembayaran. Anak-anak diajak menyebutkan bermacam bentuk sepatu, jenis sepatu dan bahkan mungkin menggambar sepatu mereka masing-masing. Dapat pula diajak bagaimana melayani pembeli sepatu, yaitu memilih sepatu yang sesuai dengan model dan ukurannya, kemudian membayar. Apabila

anak-anak mulai bosan, ajaklah mereka merapikan alat-alat penjualan sepatu.

#### **D. Kecerdasan Emosional**

##### **1. Konsep Pengembangan Emosi**

Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak, rencana seketika untuk masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angsur oleh Evolusi. Akar kata emosi adalah *move*, yang artinya bergerak, menggerakkan yang menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi. Emosi memancing tindakan, tampak jelas bila kita mengamati binatang atau anak-anak. Emosi atau perasaan pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak, emosi sangat berhubungan erat dengan tubuh (Salovey dan Mayer, dalam Daniel Goleman 1997:78).

Istilah emosi berasal dari kata “*Emotus*” atau “*Emovere*” atau mencerca (*To still up*) yang berarti sesuatu yang mendorong terhadap sesuatu. Misalnya emosi gembira mendorong untuk tertawa. Emosi didefinisikan sebagai suatu keadaan gejolak penyesuaian diri yang berasal dari dalam dan melibatkan hampir keseluruhan dari individu (Daniel Goleman, 1997 : 94).

Di dalam kehidupan sehari-hari refleksi emosi nyata lebih banyak memainkan peran dalam proses pengembangan keputusan/menampakkan perilaku seorang ketimbang perhitungan nalar atau meraih banyak prestasi dan kesuksesan kehidupan, seorang anak perlu dibekali kecerdasan emosi

yang maksimal sejak dini karena kecerdasan emosi dapat dipelajari dan dilatih pada anak. Kecerdasan yang sifatnya intelektual (IQ) adalah sebuah “Warisan” orang tua pada anak, maka kecerdasan emosional (EQ) adalah proses pembelajaran yang berlangsung seumur hidup, memang ada temperamen khusus yang dibawa seorang anak sejak ia dilahirkan, tetapi pola asuh orang tua dan pengaruh lingkungan akan membentuk cetakan emosi seorang anak yang akan berpengaruh besar pada perilakunya sehari-hari (Bambang Sujiono, Yuliani Nurani Sujono, 2001 : 115).

## 2. Konsep Pengembangan Kecerdasan Emosi

Definisi kecerdasan emosi pertama kali disebutkan dalam majalah Time edisi Oktober 1995 oleh psikolog Peter Salovey dari Universitas Yale dan John Mayer dari Universitas Hampshire. Kecerdasan emosi adalah sebuah konsep untuk memahami perasaan seseorang, memahami empati seseorang terhadap perasaan orang lain dan memahami “bagaimana emosi sampai pada tahap tertentu menggairahkan hidup” (Kumpulan artikel Kompas, 2001: 181).

Kecerdasan emosional mencakup pengendalian diri, semangat, dan ketekunan, serta kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi, kesanggupan untuk mengendalikan dorongan hati dan emosi tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stress tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, untuk membaca perasaan terdalam orang lain (empati) dan berdoa, untuk memelihara hubungan dengan sebaik-baiknya, kemampuan untuk

menyelesaikan konflik, serta untuk memimpin diri dan lingkungan sekitarnya. Keterampilan ini dapat diajarkan kepada anak-anak. Orang-orang yang dikuasai dorongan hati yang kurang memiliki kendali diri, menderita kekurangmampuan pengendalian moral.

Daniel Goleman (1997:21), mengatakan bahwa koordinasi suasana hati adalah inti dari hubungan sosial yang baik. Apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan suasana hati individu yang lain atau dapat berempati, orang tersebut akan memiliki tingkat emosionalitas yang baik dan akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam pergaulan sosial serta lingkungannya. Lebih lanjut Daniel Goleman (1997:23) mengemukakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan lebih yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri, ketahanan dalam menghadapi kegagalan, mengendalikan emosi dan menunda kepuasan, serta mengatur keadaan jiwa. Dengan kecerdasan emosional tersebut seseorang dapat menempatkan emosinya pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati.

Berbeda dengan pemahaman negatif masyarakat tentang emosi yang lebih mengarah pada emosionalitas sebaiknya pengertian emosi dalam lingkup kecerdasan emosi lebih mengarah pada kemampuan yang bersifat positif. Didukung pendapat yang dikemukakan oleh Cooper (dalam Ary Ginanjar Agustian 2005:387) bahwa kecerdasan emosi memungkinkan individu untuk dapat merasakan dan memahami emosi dengan benar, selanjutnya mampu menggunakan daya dan kepekaan

emosinya sebagai energi informasi dan pengaruh yang manusiawi. Sebaliknya bila individu tidak memiliki kematangan emosi maka akan sulit mengelola emosinya secara baik dalam bekerja. Disamping itu individu akan menjadi pekerja yang tidak mampu beradaptasi terhadap perubahan, tidak mampu bersikap terbuka dalam menerima perbedaan pendapat, kurang gigih dan sulit berkembang.

Dari beberapa pendapat di atas dapatlah dikatakan bahwa kecerdasan emosional menuntut diri untuk belajar mengakui dan menghargai perasaan diri sendiri dan orang lain dan untuk menanggapi dengan tepat, menerapkan dengan efektif energi emosi dalam kehidupan dan pekerjaan sehari-hari. Kualitas tentang kecerdasan emosi antara lain adalah kemampuan mengembangkan empati (kepedulian), mengungkapkan dan memahami perasaan, mengendalikan amarah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai, kemampuan memecahkan masalah antar pribadi, ketekunan, kesetiakawanan, keramahan dan sikap hormat. 3 (tiga) unsur penting kecerdasan emosional terdiri dari : kecakapan pribadi (mengelola diri sendiri); kecakapan sosial (menangani suatu hubungan) dan keterampilan sosial (kepandaian menggugah tanggapan yang dikehendaki pada orang lain).

Kecerdasan Emosional menjadi sangat penting untuk dikembangkan demi kesuksesan berhubungan dalam masyarakat dan karier. Studi menakjubkan yang dilakukan oleh ahli psikologi Walter Michael pada tahun 1960-an sebagaimana dikutip oleh Tri Ruswati

(2007:24-26), di Taman Kanak-Kanak kampus Stanford University mengenai tantangan *marshmallow* yang disodorkan pada anak-anak berusia empat tahun, memperlihatkan dengan jelas betapa pentingnya kemampuan menahan emosi dan menahan dorongan hati. Studi ini melacak anak-anak umur empat tahun hingga mereka lulus dari sekolah menengah atas.

Beberapa anak umur empat tahun, mampu menunggu kembalinya si peneliti selama 15 hingga 20 menit yang tentunya terasa lama. Agar berhasil melewati godaan, mereka menutup mata, sehingga tidak melihat *marshmallow* yang dijadikan iming-iming atau menaruh kepala di lengan, berbicara sendiri, bernyanyi, melakukan permainan dengan kaki dan tangan, bahkan mencoba untuk tidur. Anak-anak TK yang gigih ini mendapatkan imbalan dua bungkus *marshmallow*. Anak-anak lain, yang menurutkan dorongan hati, mendapatkan imbalan sebungkus *marshmallow* dan hampir selalu langsung menyambarnya dalam beberapa detik setelah si peneliti meninggalkan ruangan.

Daya diagnostik tentang bagaimana menghadapi momen dorongan hati menjadi jelas sekitar dua belas hingga empat belas tahun kemudian, ketika anak-anak tersebut dilacak saat menginjak usia remaja, perbedaan emosional dan social anak-anak TK yang tergoda oleh *marshmallow* dan teman-temannya yang menunda pemuasan amatlah besar. Anak-anak yang mampu menahan godaan pada umur empat tahun merupakan remaja yang secara social lebih cakap, secara pribadi lebih efektif, lebih tegas dan lebih



mampu menghadapi kekecewaan hidup. Mereka tidak mudah hancur, menyerah atau surut dibawah beban stres atau bingung serta kalang kabut bila tertekan. Mereka mencari dan siap menghadapi tantangan, bukannya menyerah, sekalipun harus memenuhi berbagai kesulitan, mereka percaya diri dan yakin akan kemampuannya, dapat dipercaya dan diandalkan. Dan sering mengambil inisiatif serta terjun langsung menangani proyek. Lebih dari sepuluh tahun kemudian, mereka tetap mampu menunda pemuasan demi mengejar tujuan.

Sepertiga anak-anak yang tergoda *marshmallow*, cenderung kurang memiliki ciri-ciri diatas, gambaran psikologis mereka justru relative lebih merepotkan. Ketika remaja, mereka cenderung menjauhi hubungan social, keras kepala dan peragu, mudah tertelan kekecewaan, menganggap dirinya sendiri bukan orang baik-baik atau tak berkeluarga. Mundur atau terkalahkan oleh stress, tak dapat dipercaya dan menyesal karena tidak “mendapat cukup banyak”. Lebih mudah iri hati dan cemburu, menanggapi gangguan dengan cara kasar dan berlebihan, sehingga menimbulkan pembantahan dan percekocokan. Hingga bertahun-tahun kemudian, mereka masih belum mampu menunda kepuasan.

Apa yang tampak sebagai hal sepele pada awal kehidupan telah berkembang menjadi serangkaian luas kecakapan social dan emosional seiring dengan berjalannya waktu. Kemampuan untuk menunda dorongan hati merupakan akar segala macam upaya, mulai dari mempertahankan diet, hingga mengejar gelar sarjana. Beberapa anak, bahkan pada usia

empat tahun, telah mempunyai beberapa dasar-dasarnya, mereka mampu membaca situasi social dimana penundaan akan memberikan manfaat lebih., mereka juga mampu mengacak perhatian agar tidak selalu terpusat pada godaan yang dihadapi dan mampu menghibur diri selama berupaya mempertahankan kegigihan yang diperlukan untuk meraih sasaran, yaitu dua bungkus *marshmallow*.

Yang lebih mengesankan ketika anak-anak tersebut dievaluasi, anak-anak yang menunggu dengan sabar pada empat tahun masa kuliahnya, menjadi mahasiswa-mahasiswa yang jauh lebih unggul daripada mereka yang langsung bertindak mengikuti dorongan hati. Mereka secara mencolok memiliki nilai lebih tinggi pada tes-tes SAT. sepertiga dari anak-anak pada umur empat tahun, yang menyambar *marshmallow* nilai rata-rata kemampuan verbalnya adalah 524, nilai kemampuan kuantitatif (matematika) adalah 528 untuk bidang yang sama, anak-anak yang dengan sabar menunggu *marshmallow* berturut-turut memiliki nilai rata-rata 610 dan 632, terdapat selisih 210 poin untuk nilai keseluruhan.

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi

Menurut Bambang Sujiono dan Yuliani Nurani Sujono (2001 : 115), ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi, yaitu :

#### a. Faktor Pematangannya

Perkembangan kelenjar endoktrin berperan dalam pematangan perilaku emosional. Bayi secara relatif kekurangan produksi endoktrin yang diperlukan untuk menopang reaksi fisiologis terhadap stress. kelenjar adrenalin yang memainkan peran utama pada emosi mengecil secara tajam segera setelah bayi lahir. Tidak lama kemudian kelenjar itu mulai membesar lagi, pembesarannya melambat pada usia 5 – 11 tahun, dan membesar lebih pesat berusia 16 tahun, kelenjar tersebut mencapai ukuran semula seperti pada saat lahir. hanya sedikit adrenalin yang diproduksi dan dikeluarkan sampai saat kelenjar itu membesar, pengaruhnya penting terhadap keadaan emosional pada masa kanak-kanak.

#### b. Faktor Belajar

Anak harus siap untuk belajar sebelum tiba saatnya masa belajar. sebagai contoh bayi yang baru lahir tidak mampu mengekspresikan kemarahan kecuali dengan menangis, dengan adanya pematangan sistem syaraf dan otot, anak-anak mengembangkan potensi untuk berbagai macam reaksi potensial mana yang akan digunakan untuk menyatakan kemarahan.

#### c. Faktor Penunjang Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi dapat ditunjang dengan belajar secara coba ralat, belajar dengan cara meniru, belajar dengan cara mempersamakan diri, belajar melalui pengkondisian dan pelatihan

#### 4. Tingkat Kecerdasan Emosi Anak Pra Sekolah

Elizabeth Hurlock dalam Psikologi Perkembangan (1978:117)

mengemukakan beberapa emosi yang umumnya terjadi pada masa awal kanak-kanak adalah tentang rasa amarah, takut, cemburu, ingin tahu, iri hati, gembira,

Kecerdasan emosional pada anak usia dini Menurut Subyantoro (2002 :

107) sebagaimana tersedia dalam dari [www.nursefriendly.com](http://www.nursefriendly.com) ,

kecerdasan emosi dibagi ke dalam 4 tingkatan, yaitu :

##### a. Tingkat Kecerdasan Emosi Dalam Mengenali Emosi Diri.

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian tingkat kecerdasan emosi anak usia 4 – 6 tahun dalam mengenali rasa takut dan rasa bersalah.

##### b. Tingkat Kecerdasan Emosi Anak Dalam Mengelola dan Mengekspresikan Emosi.

Berdasarkan penelitian, tingkat kecerdasan emosi anak usia 4 – 6 tahun dalam mengelola dan mengekspresikan emosi dapat dilihat melalui perilaku menenangkan dan mengekspresikan wajah, sebagian besar anak yang mampu menenangkan diri menunjukkan bahwa anak memiliki tingkat kecerdasan emosi yang cukup tinggi.

##### c. Tingkat Kecerdasan Emosi Anak Dalam Memotivasi Diri Sendiri

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat kecerdasan emosi anak usia 4 – 6 tahun dalam memotivasi diri sendiri, dapat dilihat dari perilaku kemampuan mengeluarkan pendapat dan memiliki ketekunan terhadap sesuatu, anak yang kurang mampu untuk mengeluarkan pendapat

menunjukkan bahwa tingkat kecerdasan emosi cukup rendah begitu pula sebaliknya.

d. Tingkat Kecerdasan Emosi Anak Dalam Mengenali Emosi Orang Lain

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat kecerdasan emosi anak usia 4 – 6 tahun dalam mengenali emosi orang lain, dapat dilihat melalui perilaku kemampuan memiliki rasa empati, dan dapat dilihat melalui perilaku kemampuan mengendalikan emosi orang lain dan bersikap santun terhadap orang lain.

5. Prinsip Utama Mengelola Emosi

Seto Mulyadi (2004:10), mengemukakan pendapatnya tentang prinsip-prinsip dalam mengelola emosi, yakni :

a. Tidak Ada Perasaan Yang Salah

Dulu orang mengatakan bahwa perasaan timbul dari dasar hati, sehingga seringkali tidak dimengerti penyebabnya. Sebenarnya ungkapan tersebut tidak benar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa emosi manusia sebenarnya terbentuk dalam sistem otak. Karena susunan otak sedemikian rumit, dan emosi juga melibatkan reaksi kimiawi dalam tubuh, terkadang penyebabnya sulit dipahami. Namun, seorang mengenal dirinya dengan baik semakin mudah ia menemukan penyebab timbulnya satu perasaan.

Perasaan biasanya timbul karena sebab-sebab yang umum dan berlaku bagi semua orang. Reaksi yang diakibatkan biasanya hampir sama. Jika sedang marah, misalnya, reaksi pada tubuh biasanya ditandai dengan

degup jantung yang cepat, syaraf yang menegang, kadang mata secara otomatis mengeluarkan air mata, dan sebagainya. Rasa marah sangat manusiawi, sehingga tidak dapat disalahkan, rasa marah sama manusiawinya dengan rasa lapar yang kita alami karena belum makan, rasa sakit karena tertusuk duri ataupun rasa ngantuk karena kurang tidur. Perasaan terjadi karena adanya reaksi kimiawi tubuh dan memang seperti itulah tubuh bekerja.

b. Perasaan Harus Diungkapkan, Tetapi Secara Bijak

Karena emosi terkait dengan reaksi kimiawi dalam tubuh, maka setiap emosi yang dirasakan oleh anak tidak ada yang salah. Yang perlu diperhatikan adalah bagaimana cara mengekspresikan perasaan tersebut..

Apakah menggunakan kekerasan sebagai wujud ekspresi kemarahan, kekecewaan atau justru memendam rasa marah dan kecewa? Ada berbagai cara pada anak dalam mengekspresikan perasaannya, kemampuan yang berbeda dalam bentuk ekspresi emosi terkait dengan kemampuan anak untuk mengendalikan diri. Emosi sebaiknya diungkapkan bukan dipendam. Perasaan yang dipendam dapat berakibat destruktif pada diri sendiri, terutama jika ada tekanan yang dirasakan oleh anak.

Kemampuan mengelola emosi setiap anak berbeda-beda tergantung usia, penyebab, latar belakang keluarga serta kondisi psikologis saat stimulasi terjadi. Kemampuan mengelola emosi perlu dilatih, sama

halnya dengan kemampuan anak untuk mengontrol anggota gerak dan benda-benda di sekitarnya.

c. Letakkan Harapan Sesuai Kemampuan

Anak-anak tetaplah anak-anak. Mereka memiliki keterbatasan pemahaman maupun kontrol terhadap dirinya, orang dewasa tidak mungkin mengharapkan anak-anak mampu mengerti, mengendalikan diri dan berperilaku seperti layaknya orang dewasa. Untuk membuat harapan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak, orang tua maupun pendidik perlu memahami pola-pola perkembangan anak berdasarkan usia dan kondisi psikologisnya. Orang tua perlu memahami apa yang dapat diharapkan dari anak sesuai dengan usianya. Harapan yang terlalu tinggi, yang tidak disesuaikan dengan kemampuan, akan berpengaruh buruk dalam tumbuh kembang anak.

d. Berusaha Menjadi Model Yang Baik

Anak-anak adalah peniru yang paling baik, sehingga orang dewasa harus menjadikan dirinya sendiri sebagai contoh. Apabila orang tua atau pendidik tidak mampu mengendalikan diri dan emosi dengan baik, maka akan sukar untuk mengharapkan anak mengendalikan diri. Hal ini lebih berperan bagi pembinaan kecerdasan emosional pada anak. Pada anak usai dini, ketika komunikasi verbal belum dapat dilakukan dengan efektif. Sikap dan perilaku non verbal memiliki arti yang amat penting.

#### e. Bersikap Konsekwen

Sikap konsekwen dalam mendidik anak adalah hal yang sangat penting. Sikap ini akan membantu pendidik maupun orangtua untuk mencapai tujuan, karena dapat mendorong anak untuk patuh dan menghormati aturan-aturan maupun orang lain disekelilingnya. Sikap konsekuen juga berlaku untuk orang dewasa, orangtua atau pendidik. Ingatlah, bahwa orang dewasa, pendidik maupun orang tua adalah model atau panutan bagi anak. Apabila pendidik melanggar peraturan, maka ia juga harus mencontohkan pada anak, bahwa ia menerima konsekuensinya pula. Hukuman perlu juga untuk mengajarkan konsekuensi. Hukuman bertujuan untuk mengajarkan konsekuensi, hal penting dalam menerapkan hukuman adalah jangan marah ketika menghukum, sesungguhnya menghukum adalah mendidik.

#### 6. Strategi Untuk Mengembangkan Kecerdasan Emosi

Seto Mulyadi (2004:17) menjelaskan beberapa strategi untuk membantu mengembangkan kecerdasan emosi, antara lain :

##### a. Memancing anak untuk mengeksplorasi perasaannya.

Langkah yang paling awal untuk memulai proses pencerdasan emosi adalah mengajak anak untuk mengungkapkan perasaannya. Pada awalnya proses ini biasanya cukup menyulitkan, apalagi jika kemampuan berbahasa anak belum berkembang atau jika anak-anak mendapatkan tekanan dari luar. Untuk memancing anak



mengungkapkan emosinya, orangtua/guru dapat menggunakan model misalnya tokoh dalam buku atau film, menceritakan kejadian yang dialami teman, atau dengan menjadikan orang tua, guru/tutor sendiri sebagai model.

b. Membantu anak memahami perasaan

Tahap untuk memahami perasaan (misalnya marah, kecewa) dapat dikembangkan dari percakapan awal yang tujuannya hanya memancing anak mengeksplorasi perasaannya. Sedangkan tahap selanjutnya adalah untuk membantu anak memahami penyebab timbulnya perasaan tersebut. Fungsi dari eksplorasi perasaan adalah untuk membantu anak untuk mengenali dan memahami dirinya sendiri. Hal ini juga akan membantu anak untuk membentuk suatu pengertian akan perasaan-perasaannya sendiri tentang berbagai peristiwa, harapan-harapannya tentang sesuatu, cita-cita, minat, maupun potensinya. Perasaan marah dan kecewa yang kuat merupakan perasaan yang sulit untuk diatasi. Kadang anak terhambat dalam mengekspresikan kemarahannya. Karena ada anggapan bahwa seorang anak tidak boleh marah, terutama kepada orang yang lebih tua.

c. Membantu anak mengekspresikan perasannya dan mengendalikannya

Hambatan untuk mengungkapkan emosi akan membuat anak akan memendam rasa. Misalnya ketika anak merasa marah, kadang anak merasa bingung untuk mengekspresikannya, namun kadang ada juga anak yang terlalu mendapat kebebasan untuk mengungkapkan

amarahnya dan selalu dimengerti, sehingga sukar mengendalikannya. Guru/tutor sangatlah diharapkan mampu membimbing anak dalam mengekspresikan perasannya, agar pola ekspresi emosi berkembang pada arah yang positif. Semakin dini anak belajar mengelola emosi, maka semakin mudah ia mengendalikan emosinya dimasa mendatang. Setelah anak mampu memahami perasaannya, langkah selanjutnya adalah menyelipkan nasihat kedalam pengertian anak supaya mampu mengendalikan emosi dengan baik. Langkah ini bias dengan berbagai cara mulai dengan menampilkan model yang disukai anak, ataupun dengan cara mengajarkan cara positif dalam mengendalikan marah, misalnya dengan menggambar, mencoret-coret kertas, menghela napas, menyanyi dan tunjukkanlah pada anak, bahwa guru/tutor selalu siap mendengarkan keluhan saat marah, sepanjang anak mengekspresikannya dengan cara yang positif. Mengendalikan emosi adalah hal yang sulit dilakukan oleh anak, namun guru/tutor diharapkan mampu memfasilitasi anak agar mampu mengungkapkan perasaan sekaligus bertindak sebagai mentor yang membimbing anak agar mampu mengungkapkan perasaannya dengan bijak. Tujuan melampiaskan marah adalah untuk mengurangi tekanan destruktif pada diri sendiri, tetapi bukan untuk memindahkannya pada orang lain. Jadi marah sebaiknya dilampiaskan pada benda mati atau dengan cara yang sesedikit mungkin menimbulkan kerugian. Ajarkan pada anak bahwa mengkomunikasikan marah pada orang adalah untuk sekedar

menyampaikan saja apa yang kita rasakan agar orang mengerti dan dapat saling menyesuaikan diri. Untuk dapat mencapai tujuan ini, emosi marah harus diungkapkan dengan kepala dingin, bahasa yang tepat, misalnya :dengan diam terlebih dahulu sampai rasa marah reda, kemudian menyampaikan apa yang dirasakan dan penyebabnya, bila perlu mendiskusikan solusinya.

#### 7. Emosi Negatif dan Empati

Emosi negatif adalah jenis perasaan yang tidak menyenangkan , semacam perasaan malu, marah, takut, kecewa, frustrasi, cemburu ( Seto Mulyadi 2004:14).

Empati adalah perasaan/kemampuan untuk menempatkan diri sendiri, pada posisi oranglain, sehingga mampu merasakan apa yang dirasakan oranglain (Euis Sunarti 2005:12).

### **E. Kerangka Berfikir**

Pada hakikatnya anak merupakan sumber daya manusia yang sangat penting untuk dikembangkan, karena anak merupakan generasi pewaris cita-cita bangsa. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk usaha untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas sedini mungkin guna meletakkan dasar kepribadian anak. Proses perkembangan anak merupakan hasil proses kematangan dalam belajar. Proses kematangan dalam belajar, akan dicapai melalui proses latihan-latihan dan usaha mengubahnya. Tingkat perkembangan anak akan mencapai perkembangan yang optimal oleh rangsangan-rangsangan dari

luar, sehingga anak akan terlatih kemampuannya secara optimal dalam menjalani proses perkembangan sejak awal, termasuk perkembangan kecerdasan emosional, karena perkembangan emosional pada anak usia dini berkembang sangat menonjol.

Kelompok bermain sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini merupakan wahana yang tepat untuk pengembangan dan sosialisasi anak dalam rangka mengembangkan kecerdasan emosional anak. Melalui kegiatan di kelompok bermain, anak-anak mendapatkan kesempatan belajar yang menyenangkan sesuai dengan dunia anak, yakni dunia bermain. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, anak akan mendapatkan kesempatan bersosialisasi, beraktualisasi, mengenal lingkungan diluar keluarga dan kesempatan belajar yang menyenangkan.. Dengan optimalisasi peran guru/tutor diharapkan dapat tercipta iklim pendidikan yang tepat, guna melatih kecakapan emosional anak. Pendidik dituntut agar mampu memandu kecerdasan emosional anak melalui kegiatan dan rangsangan bentuk pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam penelitian ini difokuskan pada peran Pendidik dalam membantu mengembangkan kecerdasan emosional anak melalui aktivitas bermain, yang mencakup pada bagaimana bentuk kegiatan bermain yang merangsang kecerdasan emosi anak, bagaimana upaya guru dalam kegiatan bermain dan memandu anak dalam mengelola emosinya, kepekaan terhadap lingkungan, berempati dan mengembangkan perilaku sosial anak. Studi ini sebagai suatu bentuk

kajian pendidikan anak usia dini yang diharapkan mampu dijadikan sumber masukan guna perbaikan pada lembaga Kelompok Bermain.

#### **F. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian mengenai kecerdasan emosional anak pada tingkat pendidikan anak usia dini telah banyak dilakukan di Indonesia, antara lain Sri Wuryan Indrawati, M.Pd. Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2005, dengan judul ” Upaya Orang Tua dan Guru TK untuk Mencegah Perkembangan Emosi Negatif Pada Anak Usia Dini ” (Studi Kasus Dalam Rangka Menyusun Rancangan Program Bimbingan Pada T.K. Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa guru TK Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia memahami tahapan perkembangan emosi anak yang tercermin dalam cara guru menghadapi anak usia dini yang sedang mengalami emosi negatif.

Namun pemahaman orang tua tentang tahapan perkembangan emosi belum diterapkan, terbukti ketika menghadapi anak yang mengalami emosi negatif, mereka masih kebingungan belum mampu membantu anak untuk tidak agresif, tidak penakut, tidak pemalu, tidak memaksakan kehendak dan berkonsentrasi dalam belajar. Secara umum layanan bimbingan di TK Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia belum optimal karena belum semua orang tua memahami dari bimbingan perkembangan emosi.

Otin Martini, Jurusan Pendidikan dan Penyuluhan tahun 2004 dengan judul "Pengembangan Program Bimbingan Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Aryandini III Kecamatan Margacinta Bandung". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku sosial anak usia dini di kelompok bermain belum optimal dalam hal aspek empati dan membagi, seperti belum mau menghargai sesama teman dan belum mau berbagi sesama. Orang tua dalam memperlakukan anak usia dini di Kelompok Bermain cenderung terlalu melindungi (*over protection*), sehingga anak menjadi manja dan berdampak pada perilaku sosial anak. Pelaksanaan layanan bimbingan belum terprogram secara sistematis dan terarah, bimbingan hanya bersifat kasuistik, karena tenaga pendidik lebih mementingkan pengajaran dari pada kegiatan bimbingan.

M. Ilham Abdullah, Pendidikan Luar Biasa Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2005 dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Kelompok Bermain PSTPA Dharmawanita Bengkulu". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan bermain lebih efektif, yaitu dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini secara komprehensif. Dikatakan efektif, karena model ini :1( dirancang secara sistematis, logis dan rinci dimulai dari penentuan alat-alat permainan yang dimulai dengan penentuan tema, fokus pengembangan, penentuan kegiatan bermain dan penentuan alat-alat bermain selain yang diperlukan,: 2) metode dan teknik dalam proses

pembelajaran bermain dan alat-alat permainan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak didik; 3) alat-alat permainan selain mudah dibuat juga dapat digunakan dari bahan-bahan yang murah dan mudah diperoleh dari lingkungan sekitar; 4) difasilitasi berbagai ragam dan bentuk permainan yang disenangi anak.

Dengan bentuk dan jenis permainan yang bervariasi tersebut, disamping membuat anak tidak bosan juga dapat merangsang dan meletakkan dasar seluruh aspek potensi perkembangan anak, juga perkembangan emosi anak. Anak memperoleh kesenangan dalam bermain, mampu mengekspresikan perasaannya dan memahami keberadaan teman sebaya dalam permainan. Selain itu, pendidik mampu memahami, membuat model program dan menerapkannya sehingga anak didik dapat aktif bermain sambil belajar dengan merasa gembira tanpa membahayakan diri mereka.

Persamaan penelitian saya dengan penelitian-penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang perkembangan anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian saya lebih memfokuskan pada bagaimana implikasi bermain dan peranan pendidik dalam menumbuhkan kecerdasan emosional anak.

Melihat penelitian-penelitian terdahulu seperti yang sudah dikemukakan, tampaknya belum ada peneliti yang mencoba meneliti peranan bermain dalam membangun kecerdasan emosional anak, bagaimana peran Pendidik dalam menumbuhkan kepekaan berempati dan

membantu anak didik mengelola emosi negatifnya, melalui aktivitas bermain. Oleh sebab itu Peneliti menjamin keaslian penelitian ini dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **G. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka dapat diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah aktivitas pembelajaran melalui bermain di Kelompok Bermain Cendekia?
2. Bagaimanakah peranan Pendidik dalam membantu mengelola emosi negatif anak yang muncul pada aktivitas bermain di Kelompok Bermain Cendekia?
3. Bagaimanakah rangsangan yang diberikan Pendidik dalam rangka mengembangkan kemampuan berempati antar anak didik?
4. Hambatan-hambatan apa sajakah yang dialami Pendidik dalam membantu anak mengelola emosi negatif dan dalam mengembangkan kemampuan berempati anak?





## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Setting dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kelompok Bermain Cendekia, Desa Ketandan, Patalan, Kecamatan Jetis, Kabupaten Bantul sedangkan waktu dilakukan pada pertengahan bulan April sampai pertengahan bulan Juni 2010. Alasan pemilihan setting penelitian di Kelompok Bermain Cendekia secara umum ialah karena Kelompok Bermain ini masih baru berkembang dan belum memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai, sehingga Peneliti tertarik ingin melihat bagaimana pola pendidikan di Kelompok Bermain ini apakah sudah cukup mewakili bentuk layanan pendidikan anak usia dini pada umumnya, yang mengemas pendidikan sebagaimana distandarkan dalam kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Selain itu secara khusus Peneliti ingin melihat dan mengetahui bagaimana peran guru dalam upaya mengembangkan kecerdasan emosional anak melalui aktivitas bermain khususnya dalam membantu mengelola emosi negatif anak dan upayanya menumbuhkan kemampuan berempati pada anak, berikut hambatan yang muncul dalam proses tersebut.

### **B. Pendekatan Penelitian**

Untuk memperoleh suatu data yang dapat dipertanggungjawabkan, perlu adanya pendekatan penelitian sebagai suatu teknik dan prosedur dalam proses pengumpulan data penelitian. Menurut FX Sudarsono (1988:5), hakikat penelitian adalah mencari kebenaran ilmiah, yakni kebenaran yang dapat diuji oleh orang lain secara objektif.

Untuk memperoleh kebenaran ilmiah, dapat digunakan suatu pendekatan ilmiah yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif mempunyai konsekuensi bahwa seorang peneliti harus bekerja dengan angka-angka sebagai perwujudan dari semua gejala yang dapat diamati, sehingga memungkinkan digunakan teknis analisis statistik.

Pendekatan kualitatif mempunyai konsekuensi seorang peneliti tidak lagi banyak bekerja dengan angka-angka sebagai perwujudan dari gejala yang diamati, namun peneliti bekerja dengan informasi-informasi, keterangan-keterangan dan penjelasan-penjelasan dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif pusat perhatiannya lebih menekankan pada teori substantive berdasarkan dari konsep-konsep yang timbul dari data empiris

Menurut Bodgan dan Taylor, dalam Lexy J. Moleong (2006 : 25), yang dimaksud penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau tulisan dari orang-orang atau pelaku yang dapat diamati. Penelitian ini dipilih karena dalam penelitian kualitatif gejala-gejala, informasi-informasi atau keterangan-keterangan dapat diperoleh dari hasil pengamatan selama proses berlangsungnya penelitian, yakni data tentang peran guru dalam membantu mengembangkan kecerdasan emosional anak di Kelompok Bermain Cendekia, terutama dalam mengelola emosi negatif anak (seperti marah, kecewa, sedih, malu dan takut). Gejala-gejala, dan keterangan-keterangan yang diperoleh akan lebih tepat apabila diungkapkan dengan bentuk kata-kata, pengukuran Kecerdasan Emosional sulit dinilai dalam bentuk angka yang kongkrit.

### **C. Sumber Data dan Akses Penelitian**

Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data diperoleh. Sumber data dari penelitian ini adalah:

#### **a. Sumber Data Primer**

Sumber data primer adalah data yang diperoleh dengan cara menggali dari sumber asli secara langsung terhadap responden. Dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui teknik wawancara kepada informan, yaitu para guru/tutor, pengelola dan orang tua anak didik yang mengetahui proses pembelajaran berlangsung di Kelompok Bermain Cendekia.

#### **b. Sumber Data Sekunder dan Akses Penelitian**

Sumber data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer yaitu melalui studi kepustakaan serta dokumentasi yang berhubungan dengan obyek yang diteliti yakni Kelompok Bermain Cendekia.

Dalam penelitian ini beberapa akses yang dipakai oleh peneliti mulai dari observasi awal dimana Peneliti mencari petunjuk-petunjuk yang berkaitan dengan Kelompok Bermain Cendekia mencari informasi tentang informan yang akan dijadikan sumber penelitian, juga mengumpulkan data sebagai bahan penelitian yang akan diolah ini dilakukan karena Peneliti hanya memiliki waktu yang sangat terbatas dalam menyusun Tugas Akhir, sehingga Peneliti mengoptimalkan waktu yang ada, bersamaan dengan itu peneliti sekaligus menyusun proposal dan menyelesaikan perizinan di BAPEDA Bantul.

#### **D. Subyek Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif dasar penetapan subyek penelitian dengan cara relevansi. Sehingga peneliti baru dapat menetapkan siapa yang menjadi subyek secara konkrit di lapangan. Dalam penelitian ini, yang menjadi subyek penelitian adalah para guru/tutor dan pengelola Kelompok Bermain Cendekia, serta orangtua anak didik yang secara garis besar tahu jalannya proses pembelajaran, yakni mereka yang sering menunggui anaknya selama pembelajaran. Subyek penelitian yang Peneliti pilih adalah orang yang benar-benar mengetahui dan atau berkaitan langsung dengan proses kegiatan pembelajaran, yang diharapkan mampu memberikan informasi secara jelas.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data penelitian, ada beberapa metode yang digunakan untuk kemudian diolah dan dianalisis serta diambil kesimpulan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### **1. Metode Observasi Langsung**

Dilakukan dalam bentuk observasi partisipasi aktif terhadap berbagai kegiatan dan proses yang terkait. Observasi langsung ini dilakukan dengan cara formal maupun tidak formal. Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan di Kelompok Bermain Cendekia untuk melihat kegiatan bermain yang dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana kegiatan ini berlangsung, bagaimana kegiatan ini berperan dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak, serta bagaimana upaya guru dalam membantu anak dalam mengatasi emosi negatifnya seperti perasaan

marah, kecewa, takut dan malu, hingga bagaimana peran guru dalam menumbuhkan sikap empati pada anak, berikut hambatan-hambatan yang menyertainya.

## 2. Metode Wawancara Mendalam (*in-depth interviewing*)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (Lexy J Moleong 2006:135). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam yang tujuannya untuk mencari, menggali informasi dari nara sumber. Wawancara ini bersifat terbuka, tidak terstruktur secara ketat, tetapi semakin terfokus dan mengarah kepada kedalaman informasi. Nara sumberpun mengetahui maksud dan tujuan peneliti, sehingga tidak terjadi kecurigaan-kecurigaan yang menyebabkan informasi tidak sebagaimana sebenarnya. Melalui wawancara, peneliti juga dapat menanyakan fakta-fakta suatu peristiwa disamping pendapat mereka mengenai suatu peristiwa.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan para guru/tutor maupun pengelola Kelompok Bermain Cendekia, sedang pertanyaan penelitian ini meliputi hal-hal yang berkaitan dengan aktifitas bermain apa saja yang dapat menumbuhkan atau mengembangkan kecerdasan emosional anak, dan bagaimana guru/tutor menyampaikan kegiatan tersebut sehingga guru/tutor mampu memandu anak dalam mengelola kecakapan kecerdasan emosi utamanya emosi negatif dan hambatan-hambatan apa yang dialami guru/tutor dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui aktivitas bermain tersebut. Teknis wawancara yang dilakukan adalah bentuk wawancara langsung dan tidak langsung, bentuk wawancara tidak langsung misalnya melalui percakapan telepon hal ini dilakukan untuk lebih menggali informasi data yang diperlukan oleh

Peneliti ketika Peneliti tidak memungkinkan dapat hadir melakukan observasi.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari dokumen-dokumen, yaitu setiap bahan tertulis baik bersifat internal maupun eksternal. Bahan tertulis yang bersifat internal berupa surat-surat pengumuman, instruksi aturan suatu lembaga. Sedangkan bahan tertulis yang bersifat eksternal berupa majalah, Koran, internet, laporan dan berita-berita tertulis atau disiarkan media massa yang berkaitan dengan penelitian ini.

Metode dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menelaah dokumen-dokumen yang ada kaitannya dengan penelitian tentang pengembangan kecerdasan emosional di Kelompok Bermain Cendekia. Dokumen yang peneliti pilih antara lain adalah dokumenbuku penghubung anak didik, disamping itu juga dilengkapi dengan foto-foto (dokumen) untuk melihat tentang aktifitas kegiatan pengembangan kecerdasan emosi melalui bermain.

### **F. Teknik Kabsahan Data**

Peneliti menggunakan beberapa cara untuk menguji keabsahan data, yaitu melalui ketekunan pengamatan dan triangulasi, karena dalam penelitian, data bisa dikatakan valid apabila data tersebut dapat teruji kebenarannya. Lexy J.Moloeng (2006:330) menjelaskan triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keberadaan data yang memanfaatkan sesuatu lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembanding terhadap

data yang diperoleh. Teknik triangulasi yang banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lain.

Teknik triangulasi dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk, yaitu triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Triangulasi sumber data adalah mengumpulkan sumber informasi yang diperoleh dari beberapa sumber data atau subyek penelitian untuk keperluan pengecekan data. Temuan yang diperoleh dari sumber data diuji kebenarannya dengan berbagai cara, yaitu :

1. Membandingkan data hasil observasi dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan seorang informan didepan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
3. Membandingkan perkataan seseorang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.

Triangulasi metode dilakukan dengan jalan menggunakan lebih dari satu teknik untuk memperoleh satu informasi yang sama. Triangulasi metode yang digunakan adalah metode wawancara dan observasi. Temuan yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara diuji secara mendalam dengan observasi dan pengecekan data dokumentasi.

### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, artinya dari data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan apa adanya kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran mengenai fakta yang ada. Menurut Mathew B. Miles dan A. Michael Huberman, sebagaimana dikutip dan diterjemahkan



oleh Tjetjep Rohendi Rohadi (1992:16) menjelaskan bahwa langkah analisis penelitian terdiri dari :

1. Pengumpulan Data.

Dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga metode, yaitu observasi, wawancara (interview) dan dokumentasi.

2. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data dilakukan terus-menerus selama proses penelitian berlangsung dan berlanjut terus sesudah penelitian di lapangan., sampai laporan akhir lengkap tersusun.

3. Penyajian Data

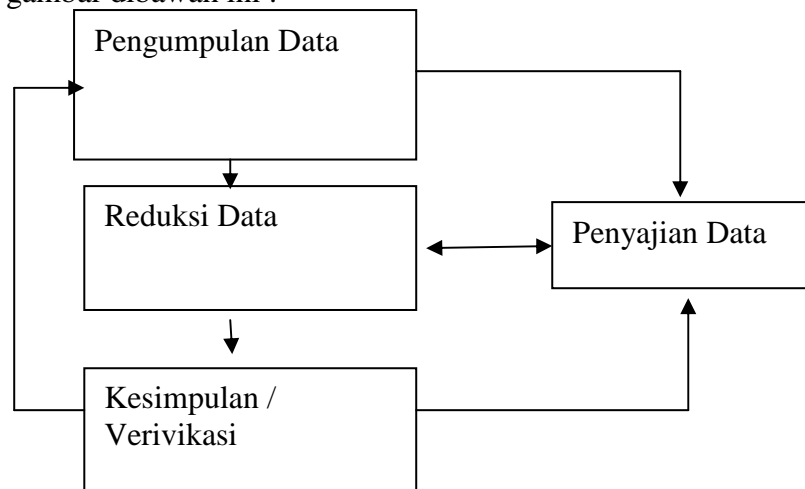
Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Sebagaimana halnya dengan reduksi data, penciptaan dan penggunaan penyajian data tidak terpisah dari kegiatan analisis. Apabila data sudah diperoleh, untuk menghindari kesulitan, maka peneliti membuat narasi untuk memudahkan penguasaan informasi.

4. Penarikan Kesimpulan

Langkah analisis data selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Kesimpulan penelitian dilakukan dengan melihat hasil reduksi data dan tetap mengacu pada perumusan masalah serta tujuan yang hendak dicapai. Data yang telah tersusun tersebut, dihubungkan dan dibandingkan antara satu dengan yang lainnya sehingga mudah

ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari setiap permasalahan yang ada.

Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan ini merupakan empat langkah kegiatan analisis data dalam proses siklus interaktif. Dalam siklus ini, peneliti harus bergerak diantara dua sumbu kumparan selama pengumpulan data, kemudian juga bergerak bolak-balik diantara kegiatan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hal ini akan diperjelas melalui gambar dibawah ini :



Gambar 1: Komponen-komponen analisis data dan model interaktif  
Sumber: Mathew B. Miles dan A. Michael Huberman diterjemahkan oleh  
Tjetjep Rohendi Rohadi (1992:17)

Maksud dari diagram diatas adalah data-data yang diperoleh dilapangan dikumpulkan kemudian direduksi atau dicari data yang sesuai dengan yang diinginkan peneliti, setelah itu dibuat laporan sebagai penyajian dasar dan kemudian baru disimpulkan. Untuk mencari kebenaran data ini maka data dapat dicek kembali mulai dari kesimpulan, penyajian data, dan pengumpulan data. Jadi sumbu ini dapat bergerak bolak-balik dari atas maupun bawah atau bergerak dari dua arah.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah dan Lokasi Kelompok Bermain Cendekia**

Kelompok Bermain Cendekia terletak di Desa Ketandan, Patalan, Kecamatan Jetis Kabupaten Bantul, berdiri pada bulan September 2008. Kelompok Bermain Cendekia dirintis atas keinginan pribadi pemilik, sebagai salah satu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, membangun desa, menjalankan ibadah, serta dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya anak usia dini agar benar-benar berdaya guna. Kelompok Bermain Cendekia dibangun untuk memenuhi salah satu kebutuhan belajar masyarakat setempat sebagai hasil identifikasi kebutuhan belajar di Desa Ketandan Patalan, Jetis, Bantul.

Sumber dana pembiayaan dan pengadaan program pembelajaran di Kelompok Bermain Cendekia berbentuk subsidi silang, artinya bahwa sumber pembiayaan dari kegiatan berasal dari dua sumber yaitu dana dari pemerintah dan dana swadaya masyarakat.

###### **b. Visi dan Misi**

1. Visi Kelompok Bermain Cendekia adalah membangun dan menghasilkan generasi beriman, berilmu dan beramal shalih.
2. Misi Kelompok Bermain Cendekia adalah:

- a). Terbinanya suasana pendidikan yang dinamis, yang melibatkan pendidik, siswa dan orang tua.
- b). Mengembangkan seluruh potensi anak didik secara optimal.
- c). Memberikan layanan pengasuhan, perawatan dan pendidikan yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak.
- d). Menanamkan nilai-nilai iman, ilmu dan amal shalih kepada anak.

### **c. Struktur Organisasi**

- 1. Nama Organisasi : Kelompok Bermain Cendekia
- 2. Berdiri : 6 September 2008
- 3. Lokasi : Ketandan, Patalan, Jetis, Bantul 55781
- 4. Pengurus :
  - a). Ketua : Mustofa, S.Pd
  - b). Sekretaris : Yanti Muslimah, S.Pd
  - c). Bendahara : dr. Novita Asmawati
  - d). Seksi Kurikulum : Yanti Muslimah S.Pd
  - e). Seksi Pendidikan : Yanti Muslimah S.Pd, Nur Mulyawati, Siti Solichah Tri Musrifah, Fitri Handayani, Atik Hidayati
  - f). Seksi Kesehatan : dr. Novita Asmawati
  - g). Seksi Sarana Prasarana: Suroto, Ngadiso, Wargiyono, Sri Marwanto, Rujit.
  - h). Seksi Makanan Tambahan: Mujiyem, Ratiyem, Syamsiah, Juwar, Siti

#### d. Program Pembelajaran

Program pembelajaran Kelompok Bermain Cendekia dilaksanakan seminggu empat kali yaitu pada hari Senin, Rabu, Jumat dan Sabtu dengan acuan program dan jadwal sebagai berikut:

Table 1. Program Kegiatan Kelompok Bermain Cendekia

No.	PROGRAM KEGIATAN DAN INDIKATOR KEBERHASILAN	LOKASI	PENANGGUNG JAWAB
I.	<b>PENGEMBANGAN MORAL DAN NILAI AGAMA</b> 1. Mampu mengucapkan bacaan doa dengan lengkap dan benar 2. Mampu menirukan sikap berdo'a 3. Menunjukkan rasa senang mendengarkan cerita keagamaan 4. Mampu menyanyikan lagu keagamaan 5. Mampu berpartisipasi dalam hal kegiatan keagamaan	Ruang kelas Halaman Masjid Tempat wudhu	Nur multyawati
II	<b>PENGEMBANGAN BAHASA</b> 1. Mampu mengenal masing-masing huruf alphabet 2. Mampu menyebut jenis nama, jenis kelamin dan umur 3. Mampu menyebut nama benda dan fungsinya 4. Mampu mengenal dan menirukan berbagai jenis suara	Ruang Kelas Halaman	Fitri Handayani Atik Hidayatp
III	<b>PENGEMBANGAN KOGNITIF</b> 1. Mampu menyebutkan warna dasar 2. Mampu membedakan besar dan kecil (2 dimensi) 3. Mampu menggunakan panjang dan pendek (2 dimensi) 4. Mampu mengenal konsep makna berlawanan kosong-penuh, berat-ringan 5. Mengenal dan menyebut angka 1-10	Ruang Kelas Halaman	Yanti Muslimah, S.Pd
IV	<b>PENGEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL</b> 1. Menunjukkan ekspresi wajah saat marah, sedih, takut, gembira dsb 2. Membereskan mainan setelah selesai bermain 3. Mengenal etiket makan dan jadwal makan teratur 4. Dapat memilih kegiatan sendiri 5. Berani ketempat belajar tanpa diantar dan tidak menangis. 6. Berimajinasi dan bermain peran, misalnya bermain	Ruang Kelas Kamar Kecil Ruangan Makan Halaman	Siti Solichah

	peran sebagai ibu yang sedang menyiapkan sayuran dan buah-buahan untuk bayinya dan bermain peran sebagai dokter.		
V	<b>PENGEMBANGAN FISIK MOTORIK</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu melompat atau berlari ditempat</li> <li>2. Mampu menggunakan papan luncur tanpa bantuan</li> <li>3. Dapat berjalan di atas papan titian tinggi 20cm</li> <li>4. Mampu melakukan gerakan senam sederhana</li> <li>5. Melatih motorik halus anak, melatih koordinasi mata dan tangan</li> </ol>	Ruang Kelas Halaman	Tri Musrifah
VI	<b>PENGEMBANGAN SENI</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu membuat bunyi-bunyian dengan alat.</li> <li>2. Dapat memukul-mukul benda dengan alat.</li> <li>3. Dapat bertepuk tangan mengikuti irama.</li> <li>4. Mampu menyanyikan lagu anak-anak dan menyanyikan lagu sederhana.</li> </ol>	Ruang Kelas Halaman	Yanti Muslimah, S. Pd

Sumber : Proposal Dana Bantuan Rintisan Program Kelompok Bermain Cendekia Tahun 2010. Hal 5-6.

#### e. Jadwal Pembelajaran

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Anak Di Kelompok Bermain Cendekia

No.	Jam	Kegiatan Anak
1.	07.30-08.00 WIB	Kegiatan awal dating dan bermain di luar ruangan maupun didalam ruangan
2.	08.00-09.00 WIB	Kegiatan Inti (belajar di kelas atau diluar kelas)
3.	09.00-09.45 WIB	Istirahat dan makan bekal
4.	09.45-10.15 WIB	Kegiatan akhir
5.	10.15-10.30 WIB	Sayonara

Sumber : Proposal Dana Bantuan Rintisan Program Kelompok Bermain Cendekia Tahun 2010. Hal 8-9.

#### f. Fasilitas Pembelajaran

Fasilitas Bermain pada Kelompok Bermain Cendekia masih sangat minim, hal ini karena terbatasnya dana dan anggaran yang tersedia. Alat permainan yang tersedia di Kelompok Bermain Cendekia adalah:

1. Alat permainan dari lingkungan anak :
  - a). Ayunan
  - b). Jungkat-jungkit
2. Alat Permainan Edukatif :
  - a). Puzzle
  - b). Menara gelang
  - c). Bola rotan
  - d). Gambar dinding
3. Berbagai jenis fasilitas yang mendukung permainan dan pembelajaran lainnya antara lain:
  - a). Pensil warna (Crayon/Oil Pastel)
  - b). Kertas lipat
  - c). Gunting
  - d). Lem
  - e). Papan tulis, meja, kursi
  - f). Buku dan majalah, buku gambar, buku mewarnai, buku dongeng dll
  - g). Alat perlengkapan pribadi anak (sikat gigi, pasta gigi, gelas dll).

## **2. Bentuk Emosi yang Muncul Dalam Pembelajaran**

Emosi yang peneliti temukan selama penelitian dilapangan, antara lain : anak marah, kecewa, berebut, menangis, bahagia, tersenyum, sedih, kecewa, mengancam, murung, malu, takut, yang diekspresikan dengan gaya yang berbeda-beda oleh dan pada beberapa anak memiliki

karakteristik emosi yang menarik dalam mengekspresikan emosi negative seperti diam saja tidak mau bicara, ada yang menutup wajah, ada yang lari kepada orangtuanya, ada yang memukul-mukul tembok, hingga menyakiti teman. Anak didik yang merasa iri dan berebut mainan terlibat konflik, mereka mengadu, menangis, dan saling menyerang, saling cubit, tidak mau antre.

Emosi positif, seperti perasaan bahagia, ditunjukkan dengan tersenyum, mengucap kata hore, asyik, Alhamdulillah, menyanyi, berteriak, berlompat-lompat namun ada juga yang malu-malu mengungkapkan rasa bahagia. Anak-anak merasa senang ketika berhasil menyelesaikan pekerjaannya atau berprestasi hingga mereka memperoleh hadiah/tanda bintang dan mendapatkan tepuk tangan dari teman-teman dan pendidik.

Beberapa contoh bentuk emosi negatif yang muncul dalam pembelajaran adalah :anak didik yang berebut mainan, WN dan SN yang terlibat konflik dan berperilaku destruktif, merusak hasil karya teman, menangis, menyakiti dan bersedih. Pendidik secara bijak menyikapi kejadian ini dengan memberikan konsekuensi pada yang bersalah.

Pendidik mengajarkan kepada anak didik untuk bersikap saling memaafkan, dengan berbagai cara, pemodelan dan ungkapan persuasif yang lembut:

*“Anak shalehah harus mau memaafkan, memaafkan adalah perbuatan yang mulia, mendapat pahala seperti beruang kecil yang memaafkan kucing hitam, nanti kalau kita jadi anak baik, pasti disayang semua orang, akan mendapatkan keberuntungan seperti Ibu Peri.... dan sebagainya”*



Bentuk-bentuk emosi lain yang muncul sangat beragam, terjadi pada berbagai kegiatan, dari awal hingga akhir pembelajaran. Luapan emosi anak sangat fluktuatif, berubah-ubah dan tidak stabil, tergantung situasi dan kondisi. Umumnya cara mengekspresikan emosi antara anak satu dengan yang lain berbeda, juga dalam hal mengatasi luapan emosi yang muncul.

## **B. Pembahasan**

### **1. Aktivitas Pembelajaran**

Jumlah anak didik di Kelompok Bermain Cendekia adalah 30 anak, ditambah dengan 5 (anak didik titipan yang akan mulai aktif masuk sebagai anak didik tetap pada tahun ajaran 2010/2011). Jumlah kesemua anak didik dikelompokkan kedalam 2 kelas, pemisahan kelompok tersebut didasarkan pada penyesuaian pemberian materi yang diselaraskan dengan aspek perkembangan anak, yang tidak hanya didasarkan pada perbedaan kelompok umur, melainkan juga dengan tingkat kesesuaian daya tangkap anak dalam menerima materi pembelajaran. Pada Kelompok Bermain Cendekia umumnya anak berusia diatas 4,5 tahun berada dalam kelompok kelas B dengan materi bahan ajar sedikit lebih luas/lebih tinggi dibanding dengan kelompok kelas A (menu pembelajaran terlampir). Meski demikian, ada juga anak yang berusia lebih dari 4,5 tahun diikut sertakan di kelompok kelas A, karena anak tersebut dinilai kurang mampu mengikuti program pembelajaran kelas B. Sedangkan anak usia kelas A, ada juga yang ikut bergabung dalam kelompok kelas B, pemindahan ini dilakukan karena pendidik merasa anak

tersebut memiliki kemampuan diatas rata-rata, mampu menguasai pembelajaran kelas A dengan baik dan layak mengikuti tahap pembelajaran di kelas B.

Kegiatan pembelajaran berlangsung dalam satu gedung dengan menggunakan ruang tamu milik Bu YM sebagai kelas, ruang kantor menggunakan salah satu ruangan disebelah ruang kelas. Meskipun pelaksanaan pembelajaran berlangsung dalam satu gedung, namun proses pembelajaran tetap dipisahkan menjadi dua kelompok, sesuai dengan pengelompokkan kelas masing-masing, kegiatan pembelajaran digabung hanya terjadi pada saat awal dan akhir pembelajaran (berdoa dan salam), pada saat acara makan dan olahraga.

Secara singkat, kegiatan pembelajaran di KB Cendekia dimulai pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 10.30 WIB. Anak-anak didik datang sebelum pukul 08.00WIB, dihantar oleh orang/tua wali dan sebagian ditunggu. Pendidik menyiapkan pembelajaran sebelum kegiatan dimulai.

Sebelum pembelajaran dimulai anak-anak biasanya bermain di halaman, bermain jungkat-jungkit dan ayunan serta berlari-lari. Pendidik yang berada di KB Cendekia menyambut kehadiran peserta didik dengan senyum hangat, anak-anak memberikan salam "*Selamat pagi bu guru...*" bu guru kembali membalas "*Selamat pagi anak sholih/sholihah, sudah cakep dan cantik-cantik, ayoo tasnya di taruh di dalam kelas dulu kalau mau main*". Sambutan tersebut menunjukkan adanya penerimaan yang secara psikologis menunjukkan sikap afektif terhadap anak didik.

Pada saat pembelajaran dimulai, selalu diawali dengan berdoa, salah satu anak memimpin doa, dan pendidik menghimbau adanya pergantian memimpin doa tiap pembelajaran dimulai. Doa diucapkan berikut artinya sehingga anak-anak dapat mengerti dan memahami kandungan doa tersebut. Pada jam 8.00WIB hingga pukul 09.00WIB anak-anak diberi materi kegiatan pembelajaran. Bentuk kegiatan pembelajaran selalu diisi dengan bentuk permainan yang beresensi materi pengembangan lain, misal pengembangan moral melalui bermain peran, pengembangan aspek bahasa melalui bernyanyi dsb. Intinya setiap pembelajaran senantiasa dilakukan dengan kemasan bermain.

Pukul 09.00 WIB hingga 09.45WIB diisi dengan acara istirahat, anak-anak dihimbau untuk bermain diluar ruangan, bermain ayunan dan jungkat-jungkit, berlari lari dan sebagainya. Pada pukul 09.45 WIB anak-anak masuk kedalam ruang kelas untuk kegiatan makan bersama, anak-anak hampir diwajibkan (sangat dihimbau) membawa bekal makanan (disarankan membawa bekal makanan sehat, bukan mi), acara makan dari jam 09.45 WIB hingga pukul 10.15 WIB. Makan bersama dipimpin dengan doa bersama, pendidik mengontrol anak didik dan mendampingi mereka, sambil sesekali memberikan nasihat-nasihat, cerita-cerita dan pesan-pesan tentang adab makan.

Pada beberapa anak yang mengalami kesulitan makan (nafsu makan sedikit), di perhatikan khusus/dihampiri, pendidik dengan penuh perhatian merayu, menyuapi anak agar mau menghabiskan makanan,

dengan diberi pesan/nasihat, jangan sering membuang makanan, makanan yang terbuang menjadi mubadzir, mubadzir temannya setan, setan itu berada di neraka, dan sebagainya...., Jika ada anak yang tidak membawa bekal, maka pendidik (YM), paling rajin menawarkan makanan yang ia miliki untuk dibagikan pada anak-anak. sikap ini mengajari pada anak-anak untuk suka berbagi dengan sesama. Acara makan diawali dan diakhiri dengan cuci tangan dan berdoa.

Jam 10.15WIB hingga 10.30 WIB adalah acara sayonara, kegiatan sayonara diisi dengan melakukan evaluasi pembelajaran, baik evaluasi sikap maupun evaluasi materi pembelajaran. Kegiatan sayonara, dilakukan dengan berbagai bentuk, misalnya menyanyi bersama kemudian berpamitan.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru/tutor adalah :

a.) Metode Bercerita

Pembelajaran cerita dilakukan dengan lisan dengan alat peraga maupun dengan tanpa alat peraga. Berbagai macam teknik bercerita antara lain:

- Membacakan cerita (story reading)
- Mengungkapkan cerita
- Bercerita dengan gambar seri
- Bercerita dengan sandiwara boneka

Dengan metode bercerita ini memungkinkan anak mendapatkan pemahaman terhadap sebuah materi yang sebenarnya disisipkan dalam alur cerita yang disusun oleh pendidik sehingga anak mendapatkan

pengetahuan dan pengalaman belajar yang baru. Kegiatan bercerita sering dilakukan, namun kurang berjalan optimal, karena keterbatasan sarana dan alat bantu mengajar (media) sehingga anak kurang antusias mendengarkan cerita, terlebih untuk cerita yang berdurasi agak panjang, anak-anak merasa bosan.

b). Metode Bercakap-cakap

Adalah cara penyampaian bahan pengembangan yang dilakukan dalam bentuk tanya jawab antara anak didik dengan guru/tutor maupun antara anak didik dengan anak didik lainnya. Dengan metode bercakap-cakap, anak diarahkan untuk lebih berani mengungkapkan ide dan gagasan serta menambah intensitas kedekatan dengan pendidik maupun dengan teman sebayanya. Di Kelompok Bermain Cendekia, metode ini cukup bagus anak-anak berdialog antar teman maupun dengan guru dan berlangsung cukup komunikatif, anak-anak- tidak takut atau merasa seram dengan sosok pendidik, pendidik bersahabat dekat dengan anak-anak, dan tetap menjaga wibawa dan contoh teladan sehingga anak didik tetap hormat terhadap pendidik.

c). Metode Tanya Jawab

Dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berfikir, dengan metode ini, anak berusaha memahaminya dan dapat menemukan jawabannya, sehingga diharapkan anak dapat mengungkapkan ide serta dapat

mengembangkan aspek berfikir agar memiliki pola pikir yang jelas dan tepat. Tanya jawab sering dilakukan di Kelompok Bermain Cendekia tidak hanya saat evaluasi akhir pembelajaran, namun juga diawal pembelajaran, sebagai umpan balik dalam merangsang kepekaan anak terhadap suatu pokok bahasan yang akan dikembangkan.

d). Metode Pemberian Tugas

Adalah materi pelajaran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru. Dengan metode ini anak diharapkan mendapatkan pengalaman belajar yang berkesinambungan dan melatih kemandirian belajar. Di Kelompok Bermain Cendekia metode pemberian tugas dilakukan sebagai metode yang tidak dikedepankan, hanya dilakukan saja tetapi bukan sebagai prioritas utama. Tampaknya para pengelola dan pengajar memahami bahwa pada masa ini, dunia anak adalah bermain, bermain serius yang menyenangkan, pendidik tidak memberikan tugas yang “berat dengan hasil akhir yang ditentukan.

Hal ini sejalan dengan *pernyataan YM*:

*“Kami pada dasarnya tidak mengajar anak untuk dapat membaca, menulis dengan memberikan tugas yang terlalu berat, kami mendampingi anak bermain, supaya mereka merasa nyaman dan senang sehingga anak-anak bias dengan enjoy menikmati pembelajaran yang akan kami sampaikan perlahan-lahan. Misalnya pembelajaran tentang menulis, kami membiarkan anak-anak menikmati pola permainan konsep abjad yang kami kembangkan, kami tidak memberikan tugas anak untuk menulis satu halaman penuh huruf yang kami minta, tetapi kami mencoba .*

e). Metode Demonstrasi

Adalah suatu cara untuk mempertunjukkan atau memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kejadian atau peristiwa. Dengan metode ini, diharapkan anak mendapatkan pengalaman belajar yang baru dengan cara meniru, disamping juga dapat menumbuhkan kreativitas anak.

f). Metode eksperimen

Adalah metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan terhadap objek atau proses dan hasil dari percobaan tersebut. Dengan metode ini diharapkan anak dapat lebih mengeksplor ide serta mendapatkan materi yang baru. Dengan eksperimen anak akan mendapatkan pola pikir ilmiah.

Dari beberapa metode diatas, metode yang dominan dilakukan dalam pembelajaran di Kelompok Bermain Cendekia dalam membantu perkembangan kecerdasan emosional anak (mengelola emosi negatif dan kepekaan berempati) adalah metode bercerita, tanya jawab dan demonstrasi yang diwujudkan dalam permainan bermain peran yang dalam pelaksanaannya masih sangat membutuhkan daya dukung media dan fasilitas.

## **2. Pendekatan Pembelajaran di Kelompok Bermain Cendekia**

Pendekatan pembelajaran pada Kelompok Bermain Cendekia mengedepankan metode pendidikan anak yang memandukan keserasian antara berbagai macam kecerdasan (multiple intelligence) dengan pendekatan kasih sayang dalam rangka pengembangan potensi diri anak.

Arahan pendekatan ini adalah bahwa anak diberikan program belajar yang didalamnya berisi stimulasi-stimulasi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak serta dengan memperhatikan kekhasan karakter anak dengan penuh kasih sayang.

Namun dalam aktivitas pelaksanaannya tidak semua kecerdasan anak dapat berkembang secara optimal, seperti yang diungkapkan oleh Ibu YM (Pengelola dan Pengajar KB Cendekia ):

*“Kami berusaha mengembangkan semua kecerdasan dan potensi anak dengan menggunakan metode kasih sayang, namun tidak mudah untuk memunculkan kecerdasan anak secara keseluruhan, apalagi kondisi anak didik berbeda-beda dan keterbatasan tenaga pengajar yang ada di KB Cendekia, sehingga hal ini sulit Kami wujudkan. Memang benar kami memiliki tenaga pengajar 6 orang, tapi tidak kesemuanya hadir dalam setiap pembelajaran, seperti yang Anda lihat, guru yang hadir hanya dua orang, tiga dengan saya, sedangkan kelasnya ada dua, jadi kami kurang bisa mengawasi dan mendidik anak secara perfek, , meskipun sejauh ini kami berusaha semaksimal mungkin. Kondisi kelas yang apa adanya juga berpengaruh terhadap interaksi antar anak, dua kelas dalam satu ruangan tanpa sekat memungkinkan anak antar kelas iri dengan program pembelajaran yang ga sama, mereka saling mengganggu, jadi kadang-kadang kami kewalahan mengatasi hal tersebut, kalau anak-anak sudah sulit dikendalikan akhirnya kami menggabungkan jadi satu, nah persoalan yang muncul adalah bahwa pokok materi bahasan/Satuan acara pembelajaran sudah lain lagi mba intinya tidak sesuai dengan agenda yang kami susun. Ya namanya juga anak-anak, kalo kami memaksakan malah pembelajaran lebih tidak kondusif, tapi setiap akhir pembelajaran, kami selalu menggaris bawahi dan melakukan evaluasi sebagai follow up terhadap kegiatan yang ada. Evaluasi yang kami lakukan macam-macam bentuknya, mulai dari membahas ulang kegiatan belajar dengan anak-anak, menegur anak-anak yang berbuat “kacau” juga evaluasi terhadap sesama pengajar/guru*

Aktivitas pembelajaran yang fleksibel merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan di KB Cendekia, anak didik tidak diharuskan mengenakan seragam dalam mengikuti pembelajaran, juga tidak diwajibkan memakai sepatu, anak-anak diberikan kebebasan bermain dan belajar dengan arahan yang tidak kaku.



### 3. Aktivitas Bermain pada Proses Pembelajaran

Pemberian materi pembelajaran melalui aktivitas bermain sudah cukup bagus meskipun belum optimal, Pendidik hampir menyampaikan semua materi dengan menggunakan media bermain dalam proses pembelajarannya. Pendidik tidak hanya terpaku pada pemberian materi pembelajaran tanpa memperhatikan kebutuhan aspek bermain anak, hal ini dinyatakan oleh Ibu St (orang tua anak didik):

*“Bu guru orangnya baik pandai bernyanyi dan ramah, dalam mengajar selalu tersenyum, anak-anak menikmati pembelajaran, karena dalam penyampaian materi bu guru bisa menyelami dunia anak, anak-anak tidak diharuskan, harus dapat mengerjakan tulisan yang seperti bu guru ajarkan, juga dalam latihan menulis anak-anak tidak diajarkan huruf A,B,C...Z (abjad secara urut), tetapi bu guru mengajarkan menullis dengan menyebutkan apa yang mau ditulis disertai contoh, sehingga anak-anak senang mba. Misalnya ini pensil (buguru sabil megang pensil ) mengajak dan menanyakan kepada anak-anak ,yuk kita menulis pensil, hurufnya apa saja siapa yang tahu? Anak-anak jadi terpancing untuk berebut menjawab, dan anak yang tidak tahu juga tidak malu-malu untuk bertanya karena sikap bu guru yang berteman. Bu guru juga membolehkan anak-anak minum sewaktu pembelajaran berlangsung jadi ketika anak-anak cape dan haus anak-anak boleh dan bisa melayani dirinya sendiri ambil air minum di dapur, pokoknya disini sifat kekeluargaan antara murid dengan guru serta orang tua sangat kental mbak”.*

Peneliti membenarkan keterangan Bu St karena selama pengamatan yang peneliti lakukan, memang demikian. Pendidik sangat bersahabat dengan anak didik dan dalam kegiatan pembelajaran juga tidak se-formal kelompok bermain pada umumnya, di KB Cendekia pembelajaran berlangsung sangat fleksibel, dari segi proses maupun pemberian materi fleksibel dan menggunakan prinsip holistik/menyeluruh.

Pendidik memberikan hak kepada anak untuk berpakaian sesuai dengan apa yang mereka inginkan, pakaian bebas yang penting sopan.

rutin,yang mengharuskan menggunakan seragam pada hari senin, rabu dan Jum'at. Pemakaian seragam (seragam olah raga) dihimbau dikenakan pada hari Sabtu , karena pada hari Sabtu merupakan jadwal ekstra, ekstra dilakukan dalam bentuk senam,olah raga dan kegiatan outdoor (berkaryawisata keliling lingkungan). Bentuk permainan olah raga yang dilakukan antara lain, main bola, jalan-jalan disekitar pedesaan, sawah, dan lingkungan sekitar.

Anak-anak sangat menikmati kegiatan ini, mereka berjalan-jalan sambil bernyanyi dan mempelajari banyak hal dari lingkungannya, anak-anak belajar tentang pertanian, tentang langit, hujan, tanah, rumput, bertetangga,taman, belalang, semut, dll yang mereka jumpai dan lihat diluar. Kegembiraan anak-anak sangat terlihat saat mereka bersama-sama memakan bekal yang mereka bawa. Peneliti melihat hal ini sebagai bentuk kegiatan yang sangat menyenangkan.

Pendidik dengan sikap yang edukatif dan bahasa yang persuatif mengajak anak-anak untuk belajar, dan berkesplorasi tentang pengetahuan lingkungan serta menerapkan macam-macam nilai kepada anak didik secara langsung, (seperti misalnya menyapa orang yang bertemu dijalan).

*“Anak-anak ayo kita berjalan-jalan disekitar sawah, siapkan bekal siapkan tenaga mari berdoa, mari bernyanyi dan mari kita bergembira, baris yang baik,yuuuk kita berjalan sambil bernyanyi,” demikian bu guru menyemangati anak-anak, sambil sesekali bu guru juga berjoget, bermain humor dengan anak-anak. Disepanjang perjalanan peneliti melihat anak-anak sangat antusias dan aktif bertanya, mereka begitu ingin tahu banyak hal. Bu guru berusaha menjelaskan apa yang ditanyakan anak didik, dengan berbagai upaya, termasuk ketika mendatangi pak Tani,untuk menjawab rasa penasaran anak-anak, tentang apa yang dilakukan pak Tani berjongkok disawah?”*

Selain deskripsi pembelajaran diatas, bentuk permainan lain yang dilakukan di Kelompok Bermain cendekia adalah:

a). Bermain Bebas dan Spontan

Permainan ini dilakukan dimana saja, dengan cara apa saja dan berdasarkan pada apa yang diinginkan anak, misalnya pada penelitian kemarin, ketika pembelajaran sampai pada materi tentang praktik wudhlu, tiba-tiba salah satu anak ada yang kurang setuju dengan materi tersebut, mereka mengatakan :

*“bosan bu guru masa praktik wudhlu terus udah hafal gak ada airnya lagi wudhu bohong-bohongan”* ,

Bu YM lalu memuji anak tersebut:

*“Subhanalloh, pandai sekali FG), yuk coba sini mas FG kedepan, karena mas FG sudah pandai sekarang bu guru mau mas FG kasih contoh untuk teman-teman, bu guru juga mau minta diajarin sama mas FG, sekarang bu Guru mau jadi ikut belajar boleh gak? Anak-anak sholih/sholihah boleh gak bu guru ikut belajar ada di barisan kalian?, “ boleh bu Guru,, anak-anak sambil tepuk tangan riang”*.

Kegiatan tersebut spontanitas, tanpa direncanakan, anak-anak ikut bergembira dan belajar sesuai dengan yang mereka mau, pengajar menawarkan konsep pembelajaran berikutnya kepada anak didik menanyakan bagaimana langkah pembelajaran yang mereka inginkan.

*“Sekarang bu guru kan jadi murid nih, sama kaya mba andin, mas yoga, mba siti, sekarang kira-kira kita enaknye sebelum belajar praktik wudhlu, biar ga bosan enaknye kita ngapain yaa?? Bu guru kan juga kepengen main-main.”, “menyanyi bu guru, sambil membentuk lingkaran, menyanyi tentang Allah yaaa....”*

Ilustrasi diatas adalah salah satu bentuk permainan bebas spontan yang ada di Kelompok Bermain Cendekia.

b). Bermain Konstruktif

Yaitu jenis permainan dengan menggunakan berbagai media dan benda untuk menciptakan suatu karya tertentu. Berdasarkan keterangan dari pihak pengelola, pengajar serta orang tua anak didik, bermain puzzle adalah salah satu bentuk kegiatan bermain konstruktif yang ada di Kelompok Bermain Cendekia. Namun sayang, selama penelitian, peneliti hanya menyaksikan sekali permainan jenis ini. Permainan jenis ini jarang dilakukan karena keterbatasan sarana penunjang.

c). Bermain Khayal/Peran

Bermain dengan memberikan atribut tertentu terhadap benda atau situasi, dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Pola permainan ini hampir peneliti temukan dalam setiap kali peneliti terjun ke lapangan, ini merupakan metode yang sangat sering digunakan di Kelompok Bermain Cendekia, namun karena keterbatasan tenaga pengajar dan minimnya sarana prasarana maka permainan ini tidak maksimal. Anak-anak berebut mainan sehingga kelas menjadi tidak kondusif.

e). Bermain out door melakukan penjelajahan (eksplorasi)

Yaitu bermain yang terencana dan ada pengaturan yang melibatkan sekelompok teman dimana dilakukan di luar kelas serta di alam (nature).

f). Musik

Bentuk kegiatan yang menggunakan media music sebagai sarana bermain, yang dilakukan terstruktur maupun sesuai dengan kemauan/keinginan anak.

Beberapa permainan di Kelompok Bermain Cendekia dilakukan dengan pengelompokan. Pengelompokan berpasangan (paired grouping) terlihat dalam permainan gerak dan lagu serta bermain peran, anak-anak satu dengan yang lainnya (dengan pasangannya) saling melengkapi dan membantu kegiatan. Bentuk gerakan yang didemonstrasikan oleh seorang anak akan member pengajaran pada anak lainnya. Pengelompokan yang multy grouping (bergerombol) terlihat dalam bermain lingkaran.

Aktivitas pembelajaran melalui kegiatan bermain, yang menyenangkan yang dilakukan di Kelompok Bermain Cendekia secara garis besar telah dilakukan, hambatan/kendala yang muncul lebih disebabkan oleh keterbatasan daya dukung sarana dan prasana, meski demikian anak-anak umumnya riang gembira dalam pembelajaran.

Sejauh ini peran pendidik dalam permainan sudah bagus, namun belum maksimal, disebabkan karena banyaknya anak didik tidak sebanding dengan jumlah tenaga pengajar yang ada. Tugas pendidik terbagi-bagi, ada yang hanya sempat menyiapkan materi dan tidak selamanya full mendampingi kegiatan belajar/bermain anak, terlebih dalam waktu dekat, KB Cendekia akan mengadakan even lomba mewarani se-Kabupaten Bantul, sehingga pendidik sibuk mengurus proposal dana bantuan pengembangan Kelompok Bermain.

Pendidik sebagai pengamat kegiatan masih belum dapat menyentuh ranah pemahaman dan pemaknaan atas kegiatan yang sedang dilakukan anak. Bagaimana mengamati interaksi anak dan mengamati kesulitan yang dialami anak dalam bermain belum tersentuh secara keseluruhan.

Peran pendidik dalam elaborasi misalnya dalam bentuk kegiatan bermain peran, anak sebagai dokter, sudah cukup bagus, namun karena keterbatasan sarana dan prasarana sehingga kegiatan kurang hidup. Peranan pendidik yang peneliti lihat cukup baik adalah ketika ikut berpura-pura menjadi pasien dan mengajukan beberapa pertanyaan yang mampu merangsang kreativitas daya pikir anak, selain itu pendidik juga menyiapkan beberapa bentuk alat-alat yang diperlukan(meskipun media sangat terbatas).

Peran pendidik sebagai model yang tampak dalam pengamatan penelitian kemarin adalah pada saat anak-anak bermain boneka, guru ikut menggendong boneka dan berpura-pura keberatan dalam menggendong bayi.

Peran pendidik dalam melakukan evaluasi antara lain dengan melakukan penilaian sejauh mana kegiatan bermain yang dilakukan anak sudah mencapai hasil dan memenuhi standar kompetensi yang diharapkan. Evaluasi yang dilakukan dengan menanyakan kembali kegiatan pembelajaran kepada anak didik serta menggaris bawahi pokok-pokok kegiatan.

Peran pendidik dalam merencanakan kegiatan bermain dilakukan dalam menyiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dalam bermain, misalnya menyiapkan peralatan ketika pembelajaran bermain jualan, guru menyiapkan kelas dan segala peralatan sehingga kelas diubah sedemikian rupa seolah-olah seperti toko, menyiapkan tempat pembayaran dan sebagainya. Menyiapkan susunan rencana kegiatan harian merupakan salah satu agenda dalam perencanaan pembelajaran.

#### **4. Peran Pendidik Dalam Membantu Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Aktivitas Bermain.**

Kecerdasan emosional merupakan sebuah konsep yang mencakup pengendalian diri, semangat serta kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi, kesanggupan untuk mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan serta memahami orang lain, berempati, serta kemampuan untuk menyelesaikan konflik. Salah satu aspek dalam kecerdasan emosi yang peneliti bahas dan teliti dalam kelompok bermain Cendekia adalah pengendalian terhadap emosi negatif (marah, malu, kecewa) serta kemampuan menumbuhkan empati. Kemampuan mengelola emosi perlu dilatih, sama halnya dengan kemampuan seorang anak dalam mengontrol anggota gerak dan benda-benda di sekitarnya.

Meskipun pengelolaan emosi pada masa kanak-kanak-adalah hal yang amat sulit, namun melalui beberapa pengamatan dan hasil wawancara yang peneliti peroleh dilapangan, pendidik Kelompok Bermain melakukan beberapa langkah/tahapan yang berulang-ulang dan kontinyu dalam upaya membantu tumbuh kembang kecerdasan emosi anak didiknya.

Rangkaian langkah yang dilakukan guru dalam membantu kecerdasan emosi anak, dimulai dengan memberikan kesan yang hangat pada anak didik, anak didik merasa nyaman tinggal di KB Cendekia, mengikuti program kegiatan yang diberikan dan dekat dengan guru dan lingkungan. Pendidik senantiasa menyambut dan memberikan sikap

hangat, salam, senyum, rengkuhan dan pelukan, sebagai bentuk penerimaan guru terhadap anak didik.

Pendidik menyadari bahwa anak-anak adalah peniru yang handal, maka, untuk mendidik anak tak ada cara lain selain menjadikan diri sendiri sebagai model dan contoh teladan bagi anak. Selain mencoba mengendalikan diri (menahan marah ketika melihat hal yang tidak sesuai) didepan anak didik, guru juga mendorong anak untuk berperilaku secara positif. Cara menumbuhkan pola pikir positif antara lain dengan berusaha membuat pernyataan positif terhadap segala sesuatu dengan porsi yang lebih banyak dibandingkan dengan pernyataan negatif. Misalnya pendidik memuji kemampuan anak yang lain seperti pandai, baik, anak sholeh, anak cantik sebelum ia mengatakan/menasihati pada anak tersebut bahwa anak yang dimaksud terlalu banyak omong (cerewet) dan suka memotong pembicaraan orang lain.

Dalam mendidik, sikap yang konsekuwen adalah hal yang sangat penting, pendidik menyadari sikap ini sangat membantu pencapaian tujuan belajar, terutama dalam mendorong anak untuk bersikap patuh dan hormat (terhadap peraturan). Sikap konsekwen berlaku tidak hanya kepada anak didik, melainkan juga untuk pendidik, karena pendidik adalah model dan panutan anak.

Bila pendidik ada yang sengaja atau tidak sengaja melanggar peraturan, maka ia juga harus melakukan konsekwensi hukuman, dan mencontohkan pada anak didik bahwa ia harus menerima konsekwensi



pula. Misalnya ketika ada bu AH datang terlambat mengajar menari seperti yang telah dijanjikan pada pertemuan sebelumnya, maka beliau harus menjelaskan alasannya kepada anak didik disertai konsekwensi yang disepakati bersama, yakni membaca doa kuadrat (dua kali dengan suara keras).

Hukuman terhadap anak didik juga perlu dilakukan, untuk mengajarkan konsekwensi. Anak-anak yang tidak menjaga kebersihan kelas maka akan “dihukum”, maksud hukuman disini bukanlah sebagai pesakitan, tetapi mengajarkan konsekwensi tindakan terhadap anak. Pendidik harus konsekwen dalam mendidik anak, jika tidak konsekwen, maka anak akan mengalami kebingungan.

Beberapa pendidik memiliki model pembelajaran yang berbeda, ada yang terlalu disiplin ada juga yang terlalu lembek dan menuruti hampir semua keinginan anak-anak. Secara umum, pendidik di KB Cendekia, menggunakan pendekatan kasih sayang dalam mengajar, pendidik menunjukkan bahasa tubuh penuh kasih sayang dan afeksi seperti menggendong anak, memeluk anak, merangkul ketika anak-anak mengalami gangguan, seperti dalam keadaan takut, malu, menangis dan khawatir. Pilihan bahasa yang baik digunakan untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat untuk anak-anak, seperti misalnya, anak sholih, anak sholihah, anak baik, anak pintar dsb juga turut andil dalam mengembangkan konsep berpikir positif anak.

Tahapan lain dalam membantu mengembangkan kecerdasan emosi adalah pendidik berusaha memancing anak untuk mengeksplorasi perasannya, mengajaknya untuk mengungkapkan perasaan, misaln ketika ada anak yang tiba-tiba menyendiri di belakang kelas, bu guru menghampiri, kemudian dengan penuh kelembutan di peluk, ditanya, *“Kenapa anak sholeh gak ikut main, kenapa diam saja, bu guru minta maaf yaa, kalau tadi bu guru ada salah, kenapa kok diam saja? Sedang sedih, sariawan atau lapar?”* Dengan diselingi nada humor, dapat membantu anak untuk mengungkapkan perasaan.

Dalam membantu memahami perasaan anak, pendidik berusaha menjadi fasilitator yang secara terus menerus menjalin komunikasi dua arah, bukan menjadi mentor, ketika jika pendidik menjadi mentor, anak hanya berfungsi mendengarkan petuah, sehingga nasihat/pesan yang pendidik harapkan akan mudah terlupakan (Seto Mulyadi 200:14).

Perasaan marah merupakan emosi yang sulit untuk diatasi. Beberapa trik yang dilakukan pendidik dalam membantu perkembangan kecerdasan emosi anak didik (khususnya pengelolaan amarah) melalui aktivitas bermain dengan menggunakan model dengan melalui pembacaan cerita.

Pendidik membacakan cerita tentang Beruang Kecil dan Kucing Hitam, dengan pemodelan dan media yang membantu (buku cerita bergambar), sangat bermanfaat untuk menanamkan sikap memahami perasaan, mengelola emosi, marah, berempati dan banyak aspek sikap

lainnya. Dengan pembacaan cerita yang menarik, gaya bercerita dan aksen yang dramatis, anak-anak dapat dengan seksama mengikuti alur cerita dan memperoleh pesan yang diharapkan. Setelah membacakan cerita, pendidik memancing anak dengan beberapa pertanyaan, antara lain:

*“ Kenapa Beruang kecil pergi ke danau meninggalkan kucing hitam?, kenapa kucing hitam dijauhi teman-teman beruang kecil yang lain?, apa yang dilakukan beruang kecil ketika melihat kucing hitam tersesat dihutan? Kenapa beruang kecil membantu kucing hitam?, apa balasan beruang kecil yang sudah membantu kucing hitam?”*

Lalu pendidik melanjutkan pertanyaan yang memancing,

*“Kucing hitam itu galak, rakus dan selalu cemberut, makanya dijauhi teman-temannya, sekarang bu guru mau tanya kalian tau tidak, kucing hitam wajahnya kalau marah seperti apa? Siapa yang bisa menirukan?”*

Sambil melucu bu guru mencoba mengekspresikan marah, *begini bukan ya?* (sambil melucu), bu guru menunjukkan ekspresi wajah lucu, bibir manyun dan alis berkerut serta nafas yang ngos-ngosan. Pendidik memberikan penjelasan yang logis tentang sikap baik buruk serta konsekuensinya sehingga anak dapat menangkap/mengerti alasan kenapa sebuah perbuatan perlu dilakukan. (orang yang jahat kenapa dijauhi: karena merugikan teman, menyebabkan oranglain menjadi sakit, balasannya neraka, menjadi temannya setan, orang yang jahat biasanya ditemani oleh makhluk yang buruk rupa, orang yang baik akan mendapat keuntungan, pahala, hidupnya mempunyai banyak teman, berteman dengan orang yang baik rupa, Barbie, beruang kecil, dan hidup di surga).

Bentuk pembacaan cerita dan penggunaan model efektif, karena dapat membantu anak mengeksplorasi perasaan, baik perasaan/emosi

positif maupun emosi negatif. Melalui cerita dan tindakan yang pendidik contohkan sangat membantu anak dalam menumbuhkan kepekaan berempati.

Bentuk cerita lain yang sering dibacakan dalam pembelajaran adalah cerita keagamaan, disini tokoh-tokoh agama seperti Nabi Muhammad SAW, Abu Bakar As-sidiq.R.A merupakan tokoh yang familiar dan sangat dikagumi anak-anak. Melalui beberapa tip dan trik guru berusaha untuk menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual pada anak serta mengarahkannya untuk tidak bersikap destruktif dalam menyalurkan emosi negatif.

Bentuk emosi negatif, seperti perasaan malu boleh dikembangkan dengan catatan khusus (malu bila berpakaian tidak sopan). Kemampuan kepekaan berempati dikembangkan dengan berbagai cara antara lain bermain peran dengan menghadirkan beberapa kasus/cerita yang menyentuh, dan menempatkan anak didik seolah-olah berada pada situasi yang diceritakan.

Indikator kecerdasan emosional yang telah tercapai pada diri anak antara lain mau mengucapkan terimakasih dan meminta maaf terhadap teman dan pendidik. Anak-anak mau memberikan salam dan mengucapkan doa pada awal dan akhir pembelajaran, namun anak-anak belum dapat menghayati makna doa. Anak-anak mau mengucap syukur “Alhamdulillah” setiap kali selesai makan. Ketika sudah melakukan pekerjaan, hanya sebagian anak yang sudah mau membereskan alat-alat

permainan. Dalam hal lain, anak-anak juga mau berbagi berbagai peralatan main, berbagi makanan serta antre menunggu barisan/giliran berikutnya.

Kebanyakan anak-anak masih suka berebut mainan karena minimnya alat permainan, sehingga anak didik terpicu untuk saling berebut. Sebagian anak-anak mengungkapkan perasaannya sesuai dengan harapan guru/tutor, hal ini dibenarkan oleh keterangan orang tua anak didik (Yn):

*“Anak saya sekarang sudah lumayan mau bergaul dengan teman-temannya, tadinya anaknya pemalu, tapi setelah saya sekolahkan disini sudahagak kendel, dansudah tambah pinter, bias nyanyi dan dikit-dikit gak ciwek, agak mandiri juga”.*

Beberapa yang lain, masih sulit mengungkapkan emosi/apa yang dirasakan, misal ada anak yang masih malu, yang masih minta ditemani orang tua dalam setiap pembelajaran (anak-anak titipan dan anak-anak khusus), seperti yang dijelaskan oleh orangtua siswa sekaligus pengajar KB Cendekia Bu (AH) :

*“Anak saya (Za) masih aleman, egoisnya masih tinggi, belum mau berbagi, dia juga cemburu kalo saya sedang mengajar, dia suka minta dipangku, kadang-kadang dia menunjukkan sikap marah kalo saya memperhatikan anak lain, selain itu Zahra juga masih pemalu” .*

Pada sebagian besar anak masih belum berani berangkat ke Kelompok Bermain Cendekia sendiri.

Dalam upaya memotivasi anak, guru berusaha memberikan perhatian lebih terhadap anak-anak, terutama untuk anak yang kesulitan bersosialisasi dan mengekspresikan perasaannya. Sanjungan dan semangat selalu diberikan agar anak-anak tidak merasa minder dan takut. Beberapa usaha guru/tutor dalam pencapaian kompetensi yang diharapkan adalah

dengan proses pembiasaan (*habitation*), yakni proses pembentukan sikap dan perilaku yang relative menetap dan bersifat otomatis melalui proses pembelajaran yang berulang-ulang, dimana kebiasaan yang terbentuk bukan merupakan suatu proses pematangan tetapi sebagai hasil pengalaman belajar yang berulang-ulang (Indarto 2006:3).

Dengan kondisi jumlah pendidik 6 orang (meskipun secara keseluruhan jumlah pengajar 6 orang namun pada kenyataan dilapangan, setiap pembelajaran hanya didampingi dua pendidik utama dan satu pendidik tambahan (yakni kepala sekolah yang merangkap mengajar), dan jumlah anak didik 30 orang, ditambah 5 anak didik titipan, maka kualitas pembelajaran kurang kondusif. Menurut studi yang dilakukan oleh Roup, Traver, Glant dan Coelen dalam Soemantri Patmonodewao (2003:155), menunjukkan adanya kualitas penyelenggaraan sarana pendidikan, dengan rasio dan jumlah murid. Rasio yang paling baik adalah apabila satu orang guru dibanding dengan tujuh orang anak usia prasekolah.

Secara singkat, langkah-langkah pendidik lakukan dalam membantu pengembangan kecerdasan emosional anak dapat peneliti rangkumkan dalam deskripsi sebagai berikut:

- a). Guru memberikan rangsangan visual/penglihatan dengan memberikan contoh bentuk sikap yang hangat seperti senyuman, pandangan mata yang penuh perhatian, pengungkapan emosi dengan mimik yang tepat.
- b). Memberikan rangsangan verbal, yakni berbentuk rangsangan berupa pujian, ucapan yang menyenangkan, rayuan, suara marah, sedih, bahagia saat dalam membacakan intonasi cerita.

- c). Memberikan rangsangan afektif, berupa pelukan, ciuman, belain, elusan dengan penuh kasih sayang, pandangan mata yang menampilkan rasa sayang dan sebagainya.
- d). Memberikan rangsangan fisik, seperti melatih ekspresi muka ketika sedih, marah, benci, senang. Bagaimana cara tersenyum yang baik, makan yang sopan dan sebagainya.
- e). Memberikan latihan bersosialisai dan berkomunikasi seperti mau main bersama dengan anak lain, mau menunggu giliran, antre, mengalah, membuang sampah, tidak merusak barang, mau menghibur teman yang sedih.
- f). Menanamkan perilaku disiplin dalam beretika melalui pengikraran, bentuk pengikraran yang diucapkan antara lain:

*“Janjiku, aku anak yang senang bersahabat, menyayangi teman, dan senang membantu, semoga aku diberi kekuatan oleh Allah untuk dapat menepati janjiku”.*

*“Janjiku, aku anak yang jujur, tidak suka berbohong dan tidak suka menyakiti teman, semoga aku diberi kekuatan oleh Allah untuk dapat menepati janjiku”.*

*“Janjiku, aku anak yang sabar dan pantang menyerah, semoga aku diberikan kekuatan oleh Allah untuk dapat menepati janjiku”.*

*“Janjiku, aku anak yang mencintai persaudaraan, sesama muslim adalah bersaudara, aku berjanji untuk tidak menyakiti teman-temanku, semoga aku diberikan kekuatan oleh Allah untuk dapat menepati janjiku”.*

- g). Memberikan konsekwensi dan hukuman yang mendidik, dalam rangka mengontrol sikap anak.

## **5. Hambatan Dalam Rangka Membantu Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak**

Fasilitas/media pembelajaran di Kelompok Bermain Cendekia masih sangat minim, untuk itu pendidik dituntut untuk mengoptimalkan penggunaan dan pengadaan media dan alat permainan, guna merangsang daya tarik/minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga lebih jauh lagi diharapkan anak didik mampu berkembang lebih optimal baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik. Ketebatasan dana/anggaran yang tersedia, menuntut pendidik untuk lebih memanfaatkan fasilitas yang ada semaksimal mungkin.

Secara umum hambatan yang muncul dalam pengembangan kecerdasan emosional anak adalah adanya kecenderungan orangtua/wali yang melindungi anak-anaknya yang berbuat “salah”. Pendidik tidak diberikan kepercayaan sepenuhnya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Beberapa kondisi psikologis bawaan juga berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak. Anak yang tidak dibiasakan berkomunikasi secara terbuka dirumah, akan mengalami kesulitan mengungkapkan pendapat dan perasaannya di kelompok bermain, anak yang terbiasa mengungkapkan emosi secara destruktif, akan membawa pembiasaan ini dikelas. Beberapa faktor diatas merupakan hambatan sekaligus tantangan dalam membangun kecerdasan emosional anak.



## **BAB V**

### **KESIMPLAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Aktivitas pembelajaran di Kelompok Bermain Cendekia sudah menggunakan model pembelajaran melalui bermain, namun belum berjalan dengan optimal. Peranan pendidik dalam membantu perkembangan kecerdasan emosional anak adalah dengan memancing anak mengeksplorasi perasaannya, membantu anak memahami dan mengekspresikan perasaannya dengan tepat dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran, antara lain dengan menggunakan contoh/pemodelan, pembiasaan sikap, dan hukuman sebagai bentuk kontrol sikap. Hambatan pendidik dalam membantu perkembangan kecerdasan emosional anak adalah adanya kecenderungan orangtua yang melindungi kesalahan anak didik sehingga menghambat proses pendewasaan anak, kurangnya peranan/keterlibatan dari pendidik dan orang tua serta keterbatasan daya dukung/fasilitas yang ada di KB Cendekia.

#### **B. SARAN-SARAN**

1. Bagi Institusi Kelompok Bermain Cendekia.
  - a). Hendaknya pendidik lebih memperhatikan aspek pendidikan anak secara maksimal, pembagian tugas untuk masing-masing pendidik di Kelompok Bermain Cendekia harus lebih merata.

b). Pendidik hendaknya mampu menjalankan tanggung jawab yang sama dalam mengajar, sesuai dengan bidang yang telah ditugaskan, sehingga tidak ada semacam pelimpahan tanggung jawab.

c). Hukuman yang diterapkan sebagai bentuk kontrol sikap, hendaknya tidak terlalu keras dan bukan hukuman fisik atau hukuman diubah dengan bentuk hukuman lain.

d). Pengadaan dan penambahan sarana dan prasarana belajar, penting untuk kegiatan belajar, untuk itu Kelompok Bermain Cendekia harus lebih aktif mencari dukungan dana dari berbagai lintas sektoral, baik dengan lembaga pemerintah maupun non pemerintah, demi pengembangan program PAUD.

e). Pendidik hendaknya menjalin komunikasi yang berkesinambungan dengan orangtua/wali untuk memberikan pemahaman dan menyadarkan bahwa pendidik dan orangtua merupakan bagian yang integral dalam pendidikan anak, untuk itu orangtua dan pendidik harus kompak dan bersama-sama bekerja sama membimbing dan memandu anak-anak.

## 2. Bagi Orang Tua Anak Didik Kelompok Bermain Cendekia

Dalam mengupayakan perkembangan emosional anak didik, hendaknya orangtua/wali mendukung kegiatan, yakni dengan tidak melindungi dan membela anak-anak mereka yang bersalah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anthony, Mitch. (2004). *Menjual dengan Kecerdasan Emosional*. Batam: Inter Aksara.
- Ary Ginanjar Agustian. (2005). *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual (ESQ)*. Jakarta: ARGA.
- Bambang Sudjiono dan Yunani Nuraini. (2001). *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Euis Sunarti. (2005). *Menggali Kekuatan Cerita, Panduan Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Sejak Dini melalui Cerita*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Freeman, Joan & Utami Munandar. (1996). *Cerdas Dasar Cemerlang*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, Daniel. (1997). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, Elizabeth. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- \_\_\_\_\_. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Indarto. (2006). *Mendidik dengan Pembiasaan di Sekolah*. Buletin Fahma hal 3-5.
- Kumpulan Artikel Kompas. (2001). *Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Kompas Media Group.
- Lexy J. Moleong. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Miles & Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Poerwadarminta, WJS. (1998). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- R, Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya.
- Rochmat Hidayat. (2006). *Penerapan Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini pada Aktivitas Bermain di Kelompok Bermain Tunas Harapan SKB Kabupaten Sleman*. Skripsi: FIP-UNY.

- Seto Mulyadi. (2004). *Membantu Anak Balita Mengelola Amarahnya*. Jakarta: Erlangga.
- Soemantri Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soerjono Soekanto. (1982). *Sosiologi tentang Pribadi dan Masyarakat*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sri Rumini. (1993). *Kumpulan Mata Kuliah Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: FIP UNY Press.
- Sudarsono, FX. (1998). *Beberapa Prinsip Penelitian*. Yogyakarta: Bimbingan Penelitian Karya Ilmiah SEMA FIP IKIP Yogyakarta.
- Tri Ruswati. (2007). *Peranan Bermain dalam Membangun Kecerdasan Emosional Anak*. Semarang: FIP IKIP PGRI Press.
- M. Ilham Abdullah. (2004). *Pengembangan Model Pembelajaran Anak Usia Dini pada Kelompok Bermain PSTPA Dharma Wanita Bengkulu*. Tersedia pada <http://pages-yourfavorite.com/ppsupi/abstraksi.htm>. Diakses tanggal 7 Maret 2010 pukul 07.30 WIB.
- Otin Martini. (2004). *Pengembangan Program Bimbingan Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Kelompok Bermain*. Tersedia pada <http://pages-yourfavorite.com/ppsupi/abstraksi.htm>. Diakses tanggal 7 Maret 2010 pukul 08.00 WIB.
- Sri Wuryan. (2004). *Upaya Orang Tua dan Guru TK Untuk Mencegah Perkembangan Emosi Negatif pada Anak Usia Dini*. Tersedia pada <http://pages-yourfavorite.com/ppsupi/abstraksi.htm>. Diakses pada tanggal 7 Maret 2010 pukul 08.15 WIB.
- Warta Kota 15 Februari 2007. *Mengenal Jenis Kecerdasan dan Gaya Pembelajaran Anak*. Tersedia pada <http://www.whitehouse.gov/infocus/earlychild-hood/set2.html/>. Diakses pada 7 Maret 2010 pukul 14.30 WIB.
- Pola Asuh Anak*. Tersedia pada <http://www.nursefriendly.com/>. Diakses pada tanggal 9 Maret 2010 pukul 14.30 WIB.
- <http://www.bpplsp-jateng.com/e-learning/download/11221692pbahli.pdf/>. Diakses pada 7 Maret 2010 pukul 12.15 WIB.
- <http://sahabat.nestle.com>. Diakses pada 8 Maret 2010 pukul 14.30 WIB.

## Lampiran 1

### PEDOMAN WAWANCARA

#### I) Identitas Responden

Nama Responden :  
Pendidikan :  
Waktu :  
Jam :  
Alamat :

#### II) Pertanyaan Wawancara

1. Permainan yang diberikan di Kelompok Bermain
  - a. Bentuk permainan apa saja yang ada di Kelompok Bermain Cendekia secara umum?
  - b. Bentuk permainan apa saja yang diberikan di Kelompok Bermain Cendekia untuk membantu perkembangan kecerdasan emosional anak?
  - c. Bagaimana persiapan, proses dan evaluasi aktivitas bermain sambil belajar yang dilakukan guru/tutor (secara sederhana)?
  - d. Bagaimana peran guru/tutor dalam aktivitas bermain sambil belajar?
  - e. Bagaimana respon anak dalam aktivitas bermain sambil belajar?
2. Peran guru/tutor dalam membantu anak mengelola emosi negatif anak pada saat pembelajaran terjadi (pada aktivitas bermain sambil belajar).
  - a. Bentuk emosi negatif apa saja yang muncul dalam aktifitas bermain anak?
  - b. Bagaimana usaha guru/tutor dalam mengarahkan anak dalam mengelola perasaan/emosi negatif yang sedang dialami anak.
  - c. Bagaimana respon anak dalam mengikuti saran guru/tutor?

- d. Bagaimana strategi guru/tutor dalam membimbing anak mengembangkan kecerdasan emosi secara umum, mengingat beragamnya kondisi anak, dan latar belakang sifat bawaan mereka yang berbeda?
  - e. Bagaimana pandangan orangtua terhadap usaha yang guru lakukan dalam membantu mengelola emosi negative anak, apakah sudah sesuai dengan yang mereka harapkan?
  - f. Apakah ada hukuman dalam rangka membentuk kecerdasan emosional anak, apakah anak-anak yang sedang menghadapi emosi negatif (khususnya marah) memperoleh hukuman khusus?
  - g. Bagaimana upaya guru dalam membimbing anak agar mampu mengekspresikan emosi negatif yang dihadapi secara benar, agar tidak memberikan dampak destruktif pada diri anak maupun lingkungan sekitar?
3. Bagaimana upaya guru/tutor dalam mengembangkan kemampuan berempati pada anak?
- a. Bagaimana konsep empati yang guru/tutor tanamkan pada anak didik?
  - b. Bagaimana strategi guru/tutor dalam mengembangkan kepekaan berempati pada anak didik?
  - c. Bagaimana respon anak didik setelah mengikuti arahan-arahan dari guru/tutor?
  - d. Bagaimana pandangan orangtua mengenai kegiatan yang guru/tutor lakukan dalam upaya melatih kepekaan anak berempati?
  - e. Adakah perubahan tingkah laku yang cukup relevan pada diri anak, berkait dengan penanaman empati yang telah guru/tutor lakukan secara kontinyu?
4. Hambatan yang dialami oleh guru/tutor dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain untuk membantu perkembangan kecerdasan emosionalnya.

- a. Hambatan apa yang dialami guru/tutor dalam proses pembelajaran, dalam rangka mengembangkan kecerdasan emosional anak?
- b. Hambatan apa yang dialami oleh guru/tutor yang berhubungan dengan sarana dan prasarana kelengkapan bermain sebagai media pembelajaran?
- c. Hambatan lain apa yang dialami guru/tutor dalam upaya membangun kecerdasan emosional anak mengelola emosi negatif dan menumbuhkan kepekaan berempati?

## **Lampiran 2.**

### **PEDOMAN DOKUMENTASI**

1. Data tentang keberadaan Kelompok Bermain Cendekia
  - a. Letak, lokasi dan alamat Kelompok Bermain Cndekia
  - b. Jumlah dan Status Bangunan
  - c. Fungsi berbagai ruangan
2. Sejarah berdirinya
  - a. Latar belakang berdirinya
  - b. Tujuan lembaga
3. Struktur Organisasi
  - a. Kedudukan Kelompok Bermain
  - b. Data kepengurusan Kelompok Bermain
  - c. Pembagian tugas per seksi
4. Data guru/tutor dan pengelola
  - a. Jumlah guru/tutor dan pengelola di Kelompok Bermain Cendekia
  - b. Tingkat pendidikan guru/tutor dan pengelola Kelompok Bermain Cendekia
5. Data tentang jadwal kegiatan di Kelompok Bermain Cendekia
  - a. Jadwal pembelajaran Kelompok Bermain Cendekia
  - b. Jadwal kegiatan akademik lain
6. Data tentang anak didik
  - a. Jumlah dan umur anak didik
  - b. Data-data khusus tentang keadaan anak didik (laporan, buku penghubung atau data lainnya).



## **Catatan Lapangan 2.**

**Hari/Tanggal** : Rabu, 10 Februari 2010  
**Waktu** : 08.00 WIB-12.30 WIB  
**Kegiatan** : Observasi # 2

Pada tanggal 10 Februari 2010, Peneliti mengadakan kunjungan lapangan untuk bersilaturahmi dengan seluruh pengelola Kelompok Bermain Cendekia dan melihat bagaimana pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Alhamdulillah, pada hari tersebut, peneliti berhasil menemui semua guru/tutor, meskipun tidak semua guru berada di KB Cendekia sepanjang jam kerja. Ibu Nur Mulyawati dan Ibu Siti Solichah hanya berkunjung di Kelompok Bermain Cendekia sebentar, karena beliau berdua akan mengunjungi kantor Telkom Kabupaten Bantul, mengedarkan proposal kegiatan tutup tahun KB Cendekia (Lomba Mewarnai antar Playgroup, se-Kabupaten Bantul) . Peneliti mendapat sambutan yang hangat dari guru/tutor di Kelompok Bermain Cendekia, ehingga peneliti berbincang-bincang dalam suasana yang tidak formal, dan mengatakan maksud penelitian hingga meminta bantuan guru/tutor untuk bersedia memberikan keterangan dan data yang peneliti butuhkan. Guru/tutor siap membantu dan menyarankan peneliti untuk tinggal di lingkungan KB Cendekia demi efektivitas dan maksimalnya penyusunan skripsi dan proses penelitian (mengingat jarak tempat tinggal peneliti dan KB Cendekia yang jauh). Pada hari itu, Peneliti juga berkesempatan berkenalan dengan orangtua anak didik yang menunggu anaknya. Data umum yang peneliti peroleh saat itu adalah gambaran sepintas kegiatan bermain di KB Cendekia dari proses mulai hingga akhir kegiatan secara umum.

### **Catatan Lapangan 3.**

**Hari/Tanggal** : Jum'at, 21 Mei 2010  
**Waktu** : 08.00 WIB-12.30 WIB.  
**Kegiatan** : Observasi # 1.

Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 08.00 WIB anak-anak membuat lingkaran dengan bernyanyi bersama pendidik. Guru/tutor menanyakan kepada anak-anak siapa yang tadi menangis? Siapa yang tadi makan/mandi sendiri, setelah itu anak-anak berdoa bersama dilanjutkan dengan bernyanyi secara bergantian.

Pukul 08.45 WIB kegiatan pembelajaran anak-anak kelompok B belajar membuat burung-burungan hingga pukul 09.00 WIB. Bu guru menerangkan tentang langit, burung dan menanyakan kepada anak-anak siapa yang pernah melihat burung, bagaimana burung terbang dan sebagainya.

Anak-anak kelompok A belajar mewarnai burung, dengan media yang telah disediakan oleh guru/tutor. Setelah pukul 09.00 WIB anak-anak istirahat dan makan bekal masing-masing. Setelah makan selesai anak-anak bernyanyi bergantian. Guru/tutor menanyakan perasaan anak-anak pada hari tersebut, dan mengulang kembali apa yang telah dilakukan tadi. Pada pukul 10.15 WIB anak-anak bersiap untuk pulang, anak-anak antre dan bersalaman kepada guru/tutor. Guru/tutor mengantar anak hingga halaman dan menunggu anak yang belum dijemput orang tuanya.

Aspek emosi yang menonjol : anak-anak berebut hasil karya dan ada anak yang menyobek burung-burungan milik teman lain. Ada anak yang bersembunyi dibalik pintu karena merasa takut dan bersalah karena mengganggu teman. Guru melerai dan menyuruh anak untuk saling memaafkan.

#### **Catatan Lapangan 4.**

**Hari/Tanggal : Rabu, 26 Mei 2010**

**Waktu : 08.00 WIB-12.30 WIB.**

Kegiatan Pembelajaran dimulai pukul 08.00 WIB, anak-anak membuat lingkaran dengan bernyanyi bersama guru/tutor. Guru menanyakan pada anak siapa yang menangis selama dirumah? Siapa yang bertengkar dengan saudara/adik atau teman ketika di luar lingkungan KB Cendekia? Setelah itu, anak-anak berdoa bersama dilanjutkan dengan bernyanyi secara bergantian.

Pukul 08.45 kegiatan belajar dimulai dengan menggambar bebas tentang apa yang dilihat anak-anak ketika kegiatan out door (jalan-jalan) pada beberapahari yang lalu. Ada yang menggambar pohon, sawah, ayam, batu, sapid an lain-lain. Dalam proses pembelajaran ini, guru/tutor menanyakan apa saja yang pernah dilihat anak ketika kemarin melakukan jalan-jalan. Serta menanyakan siapa saja yang ditemui sepanjang perjalanan. Pada awalnya kegiatan pembelajaran dipisah, namun kemudian disatukan lagi, karena tema pembelajaran sama, selain itu karena masing-masing anak saling mengganggu satu sama lain, ingin melihat hasil karya teman.

Setelah selesai menggambar, anak-anak cuci tangan bersama dilanjutkan istirahat dan makan snack bersama. Guru menghimbau agar anak-anak tertib dan menggunakan adab makan yang benar. Selesai makan dan istirahat, kegiatan pembelajaran dimulai lagi dengan menyanyi tentang lagu daerah, gundul-gundul pacul dan cublak-cublak suweng. Anak-anak kemudian bersiap untuk pulang. Buguru menanyakan kembali apa-apa yang telah diajarkan dan meminta maaf kepada anak didik atas sikap-sikap yang telah guru lakukan. “kalo bu guru ada salah ibu guru minta maaf ya? “ kemudian anak-anak berdoa dan antre salim dan pulang.

### **Catatan Lapangan 5.**

**Hari/Tanggal : Sabtu, 29 Mei 2010**

**Waktu : 08.00 WIB-12.30 WIB**

Pada pukul 07.45 anak-anak sampai di KB, mengucapkan salam kemudian bermain di halaman KB dan ayunan, bermain jungkat-jungkit serta berlarian. Guru/tutor menyambut anak-anak dengan ucapan selamat pagi dan berbincang-bincang dengan orangtua anak yang mengantar.

Pukul 08.00 WIB anak-anak berbaris di depan kelas kemudian masuk dengan tertib sebelum memulai kegiatan, seorang anak didik memimpin doa dengan di bimbing bu Atik Hidayati. Pembelajaran kali ini tidak dipisah, tetapi dijadikan satu, menu pembelajaran adalah latihan gerak dan lagu untuk lomba pada tanggal 21 Juni 2010.

Pukul 09.00 anak-anak beristirahat dan makan bekal, setelah makan, anak-anak menggosok gigi, gosok gigi dilakukan di luar lingkungan KB, disamping halaman depan KB Cendekia. Anak-anak saling berebut air dan berdesak-desakan. Setelah gosok gigi selesai, anak-anak kembali masuk kelas dan buguru menanyakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, bu guru bercerita tentang manfaat gosok gigi kepada anak didik. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan bernyanyi tentang gosok gigi, berdoa dan pulang.

Aspek pengembangan emosi yang menonjol pada hari ini adalah : ada anak yang takut menggosok gigi karena keluar darah pada kegiatan gosok gigi sebelumnya. Anak tersebut menangis dan mendekati kepada orangtuanya.

## A. LOKASI KELOMPOK BERMAIN CENDEKIA



## B. RUANGAN KELAS KELOMPOK BERMAIN CENDEKIA



### C. RUANG KANTOR KELOMPOK BERMAIN CENDEKIA



**D. PROSES PEMBELAJARAN DI KELOMPOK BERMAIN CENDEKIA MELALUI  
AKTIVITAS BERMAIN**





**E. BEBERAPA BENTUK EKSPRESI EMOSI ANAK YANG TAMPAK DALAM BERBAGAI KEGIATAN PEMBELAJARAN**





**F. PERAN GURU DALAM MEMBANTU MENGELOLA EMOSI NEGATIF ANAK**





### G. SUASANA JAM ISTIRAHAT





## H. KEGIATAN GOSOK GIGI BERSAMA





## I. KEGIATAN MAKAN BERSAMA & SAYONARA







KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp (0274) 586158 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp (0274) 520094  
Telp (0274) 586168 Psw (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)  
E-mail: [humas\\_fip@uny.ac.id](mailto:humas_fip@uny.ac.id) Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



Certificate No. QSC 00661

No. : ~~1994~~ /H34.11/PL/2010  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.:  
Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Setda Provinsi DIY  
Kepatihan Danurjan  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Diah Fitria Yulien  
NIM : 021624018  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah/ PLS  
Alamat : Keceme No. 1 A Mrineh, Kutowinangun, Kebumen

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : Ketandan, Patalan Kec. Jetis, Bantul  
Subyek : Kelompok bermain cendekia, Ketandan, Patalan, Kec. Jetis, Bantul  
Obyek : Guru kelas  
Waktu : Mei - Juni 2010  
Judul : Study tentang peranan guru/ tutor dalam membantu perkembangan kecerdasan emosional anak melalui aktivitas bermain di kelompok bermain cendekia, Desa Ketandan, Patalan, Kecamatan Jetis, Kabupaten Bantul

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 18 Mei 2010



Prof. Dr. Achmad Dardiri M.Hum.  
NIP. 195502051981031004

Tembusan Yth:  
1. Rektor UNY (sebagai laporan)  
2. Pembantu Dekan I FIP  
3. Ketua Jurusan PLS FIP  
4. Kasubbag Pendidikan FIP  
5. Mahasiswa yang bersangkutan





PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**SEKRETARIAT DAERAH**  
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814, 512243 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

Nomor : 070/3217/V/2010

embaca Surat : Dekan FIP-UNY

Nomor : 4994/H34 11/PL/2010

anggal Surat : 18 Mei 2010

Perihal : Ijin Penelitian

- engingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

**(IJINKAN** untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*)  
pada :

ama : DIAH FITRIA YULIANI

NIP/NIM : 021624018

amat : Karangmalang, Yogyakarta

dul : STUDI TENTANG PERANAN GURU/TUTOR DALAM MEMBANTU PERKEMBANGAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK MELALUI AKTIVITAS BERMAIN DI KELOMPOK BERMAIN CENDEKIA, DESA KETANDAN, PATALAN, KECAMATAN JETIS KABUPATEN BANTUL

kasi : Kab. Bantul

aktu : 3 (tiga) Bulan

Mulai tanggal : 19 Mei s/d 19 Agustus 2010

engan ketentuan :

Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;

Menyerahkan **softcopy** hasil penelitiannya kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam **compact disk (CD)** dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi.

Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;

Ijin penelitian dapat diperpanjang dengan mengajukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya

Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 19 Mei 2010

An. Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ud. Kepala Biro Administrasi Pembangunan

J. SURAT DJUMADAL

NIP. : 19560403 198209 1 001

mbusan disampaikan kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);

Bupati Bantul c.q. Ka. BAPPEDA;

Dekan FIP-UNY

Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
( B A P P E D A )

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796  
Website <http://www.bappeda.bantulkab.go.id>  
E-mail : [bappeda@bantulkab.go.id](mailto:bappeda@bantulkab.go.id)

**SURAT KETERANGAN/IZIN**

Nomor : 070 / 1021

**Membaca Surat** : Dari : Pemerintah Prov .DIY Nomor : 070/3217/V/2010  
Tanggal : 19 Mei 2010 Perihal : **Ijin Penelitian**

**Mengingat** : 1 Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 9 tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;  
2 Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri ; dan  
3 Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Propinsi Daerah Istimewa.

**Diizinkan kepada**

Nama : **DIAH FITRIA YULIANI**  
No. Mhs : 021624018 Mhs :FIP - UNY YK.

Judul : **STUDI TENTANG PERANAN GURU/ TUTOR DALAM MEMBANTU PERKEMBANGAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK MELALUI AKTIVITAS BERMAIN DI KELOMPOK BERMAIN CENDIKIA, DESA KETANDAN, PATALAN, KECAMATAN JETIS KABUPATEN BANTUL**

Lokasi : **Kelompok Bermain Cendikia Dusun Ketandan, Patalan, Kecamatan Jetis.**  
Waktu : **Mulai Tanggal : 18 Mei 2010 s/d 18 Agustus 2010**

**Dengar ketentuan** :

1. Tel lebih dahulu menemui/melapor kepada pejabat Pemerintah setempat (Dinas/Instansi/Camat/Lurah setempat) untuk mendapat petunjuk seperlunya ;
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat;
3. Wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (c/q Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Istimewa Yogyakarta) dengan tembusan disampaikan kepada Bupati lewat Bappeda setempat;
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah;
5. Surat izin ini dapat diajukan lagi untuk mendapatkan perpanjangan bila diperlukan;
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian diharap para pejabat Pemerintah setempat dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Bantul  
Pada Tanggal : 20 Mei 2010

**Tembusan dikirim kepada Yth**

1. Bpk. Bupati Bantul
2. Ka. Kantor Kesbangpollinmas Kab Bantul
3. Ka: Dinas Pddkn Mngh & Non Formal Kab. bantul
4. Camat Jetis
5. Lurah Desa Patalan
6. Pimpinan Kel Bermain Cendikia, Ketandan
7. Yang Bersangkutan
8. Pertinggal

A.n Bupati Bantul  
Kepala Bappeda Kabupaten Bantul  
Sekretaris



**PULUNG HARYADI, MSc**  
NIP. 19640819.199003.1.010



**KELOMPOK BERMAIN (PLAY GROUP)  
"CENDEKIA"**

Sekretariat: JL. Parangtritis Km 15.5 Ketandan RT 82, Patalan, Jetis, Bantul, Yogyakarta 55781  
Telp. (0274) 8386720; Hp. 0852 9212 6258 ; 0813 9203 1075

**SURAT KETERANGAN**  
No. 24/KB CENDEKIA/PTL/VI/2010

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yanti Muslimah, S.Pd.  
Jabatan : Pengelola Kelompok Bermain "Cendekia"  
Alamat : Ketandan Patalan Jetis Bantul

Dengan ini menyatakan bahwa nama yang tertera dibawah ini:

Nama : Diah Fitria Yuliani  
NIM : 021624018  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas : Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian untuk menyelesaikan studi S1. Penelitian dilakukan di Lingkungan Kelompok Bermain Cendekia, mulai tanggal 01 Mei 2010 sampai 01 Juni 2010.

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam keterangan ini, akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bantul  
Pada tanggal : 03 Juni 2010  
Pengelola KB "Cendekia"



Yanti Muslimah, S.Pd.