



Meningkatkan Kemampuan Emosional Melalui Permainan Ular Naga Anak Kelompok B Di TK Hidayatus Shibyan

Endang Djulaekah
PG Paud, Fip, Unesa, endang_djulaekah@yahoo.com

Abstract

Emotional intelligence is an important thing to be possessed by every student. Children need emotional intelligence education to be responsible persons. This research comes from the low of emotional intelligence in TK Hidayatus Shibyan Surabaya. 40% of 20 students still have negative intelligence like crying without any reason, throwing crayon, scratching friends' uniform, tapping table, having a high selfishness and losing a tolerance to another. The alternative of problem solving of those is applying the dragon game. This aimed to describe how the dragon game can increase the student's emotional intelligence.

This Classroom Action Research is done in the group B of TK Hidayatus Shibyan Surabaya which has 20 students consists of 11 daughters and 9 sons. It is done in two cycles with 2 meetings in each cycle and every meeting has duration for about 30 minutes. The data is taken from observation and analysis data using statistic descriptive.

In the first cycle, students have not yet shown an improvement because they did not use to play the dragon game. The increase in the first cycle is 42% and there are only 4 students who get 4 stars. While in the second cycle, the emotional intelligence of students increase to be 55% and student 20 students get 4 stars.

Abstrak

Latar belakang rendahnya kemampuan emosional di TK Hidayatus Shibyan. Terbukti 40% dari 20 anak yang hadir atau sekitar 8 anak, masih mempunyai sifat emosional negatif yang sangat dominan, seperti halnya menangis tanpa sebab, melemparkan krayon, mencoret baju teman dengan krayon, dan memukul-mukul bangku dengan keras, anak cenderung egois tidak peduli dengan orang lain disekitarnya, hilangnya toleransi antar anak didik. Sebagai alternatif pemecahan permasalahan tersebut, dengan penerapan permainan ular naga. Dengan tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan emosional anak.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada anak kelompok A di TK Hidayatus Shibyan Surabaya, memiliki jumlah 20 anak, yang terdiri dari 11 anak Perempuan dan 9 anak laki-laki. Dengan perlakuan 2 siklus yang setiap siklusnya dilaksanakan melalui 2 kali pertemuan selama 30 menit. Dengan teknik pengumpulan data yang berupa teknik observasi dan teknik dokumentasi, analisis data menggunakan statistik deskriptif.

Hasil Penelitian pada siklus pertama sebagian anak belum terbiasa terlibat dalam permainan ular naga. Sehingga kemampuan emosional anak belum terlihat berkembang dengan baik. Pada siklus pertama pertemuan kedua kemampuan emosional anak memperoleh skor 3 hanya mencapai 42% dan bintang 4 diperoleh 6% dari 20 anak yang hadir. Pada siklus kedua pertemuan kedua kemampuan emosional anak meningkat menjadi 55% anak mendapatkan bintang 3, sedangkan perolehan bintang 4 mencapai 26% dari jumlah 20 anak yang hadir.

PENDAHULUAN

Kemampuan emosional pada anak usia dini akan menjadi pondasi anak untuk menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab, peduli pada orang lain dan produktif. Untuk mengembangkan semua itu, maka diperlukan pendidikan yang mempunyai karakter. Institusi pendidikan harus mampu mengembangkan potensi anak didiknya agar dapat dilihat dan diselaraskan dengan anak didik yang lain. Ketika seorang anak melakukan kesalahan atau kecurangan dalam belajar, mereka harus membetulkan kesalahan dan melatih dengan respon yang benar. Salah satu yang menarik

yang dapat menambah minat pelajaran ialah dengan menggunakan permainan. Permainan adalah suatu latihan dimana anak melaksanakan tepat sesuai dengan perannya. Peran setiap anak akan dapat dilihat bagaimana mereka melakukannya secara benar.

Sehubungan dengan meningkatkan kemampuan emosional anak serta untuk mengetahui variabel-variabel yang mempengaruhi perkembangannya, menurut (Mashar 2011:64). Pendidikan dapat mengembangkan kegiatan-kegiatan, rutinitas dan harapan yang dapat diakomodasi dan menyempurnakan berbagai karakteristik yang

terdapat pada diri anak. Anak yang dibiasakan bermain akan lebih mudah menerima kehadiran orang lain dan berinteraksi dengan orang lain. Semakin banyak ia disosialisasikan dengan orang lain, maka akan semakin mudah ia berinteraksi dengan dan menerima kehadiran orang lain, mereka akan mampu menjadikan nilai-nilai emosional positif menjadi kepribadian dan perilaku baik, lingkungan menjadi modal utama untuk menjadikan anak menjadi tumbuh dan berkembang secara positif.

Akan tetapi faktor utama permasalahan di TK Hidayatus Shibyan, yaitu adanya keterbatasan keberadaan ruang belajar mengajar yang sempit sedangkan jumlah anak melebihi kapasitas ruang belajar, menjadikan ruang gerak anak terbatas, pengajar juga semakin sulit mengontrol perilaku anak, tidak hanya dalam hal ini saja pengajar menjadi objek tunggal bagi anak didik, tanpa disadari setiap permasalahan yang muncul selalu mengaitkan pengajar dengan anak didik. Kondisi yang demikian, sehingga berdampak pada pola mengajar guru di TK Hidayatus Shibyan, di antaranya: 1) kurangnya kesempatan guru untuk memberikan pendekatan atau bimbingan dalam melakukan pelatihan emosi pada peserta didik, 2) jaranganya anak dibimbing untuk belajar bagaimana mengatur emosi-emosi mereka, 3) anak tidak diberi stimulasi atau rangsangan mengenai cara menangani emosi-emosi mereka yang sukar dikendalikan. Sehingga seringkali anak tidak memiliki kemampuan menenangkan diri sendiri atau kontrol diri, ketika mereka dalam kondisi marah, sedih, gelisah, dan hal ini membuat sulit anak untuk berkonsentrasi dan mempelajari keterampilan baru.

Kelemahan dari proses pembelajaran tersebut, berdasarkan pengamatan pada anak kelompok B di TK Hidayatus Shibyan Surabaya, yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran berlangsung, menunjukkan 40% dari 20 anak yang hadir atau sekitar 8 anak, masih mempunyai sifat emosional negatif yang sangat dominan, seperti halnya menangis tanpa sebab, melemparkan krayon, mencoret baju teman dengan krayon, dan memukul-mukul bangku dengan keras, anak cenderung egois tidak peduli dengan orang lain disekitarnya, hilangnya teloransi antar anak didik, bahkan anak tidak menjadi mandiri dan tidak punya inisiatif untuk merespon apa yang mereka pegang atau informasi yang mereka terima menjadi salah cerna.

Adanya fenomena di atas, menjadi pendorong bagi penulis untuk berupaya menemukan solusi pemecahan masalah melalui penelitian ilmiah yang berbentuk Penelitian

Tindakan Kelas (PTK), dengan judul: *Meningkatkan Kemampuan Emosional Melalui Permainan Ular Naga Anak Kelompok B TK Hidayatus Shibyan*. sebagai dasar dalam melakukan perbaikan pada proses pembelajaran terutama dalam hal materi pengembangan kemampuan emosional anak. Sehingga tindakan permasalahan yang ada dapat dikaji, ditingkatkan, dan dituntaskan, secara berkesinambungan, untuk mencapai proses pendidikan dan pembelajaran lebih inovatif dan ketercapaian tujuan pembelajaran, khususnya peningkatan kemampuan emosional pada anak kelompok B TK Hidayatus Shibyan dapat diaktualisasikan secara sistematis.

Alasan penggunaan permainan ular naga, yakni usia kanak-kanak adalah masa-masa bermain. Maka usaha pengembangan kecerdasan anak lebih sesuai dan tepat bila menggunakan aneka permainan sebagai metode dan medianya. Bermain bagi anak adalah suatu kegiatan yang sangat penting. Oleh karena itu, anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni dimasa dewasa nanti. Permainan merupakan salah satu aktifitas yang dapat melatih anak untuk memahami suatu aktifitas kehidupan, bagaimana anak mencoba menyikapi suatu perilaku sosial di masyarakat. Di sinilah peran permainan mempunyai makna bagi anak. Permainan selain menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak juga mempunyai manfaat-manfaat penting, salah satunya melatih pengembangan aspek emosi anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan emosional anak?
2. Bagaimanakah aktivitas guru dan anak pada proses pembelajaran yang menerapkan permainan ular naga, sehingga dapat meningkatkan kemampuan emosional anak?

Harapan setiap pendidik adalah mampu memberikan yang terbaik untuk anak didiknya dan memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan sebagai parameter pendidikan. akan tetapi dalam kasus pendidikan usia dini, sering terjadi perbedaan-perbedaan mencolok dalam menginterpretasikan kasus anak usia dini, berdasarkan hal tersebut maka pendidik harus memahami betul potensi-potensi yang ada dan harus dikembangkan oleh pendidik terhadap anak didiknya. Potensi anak didik harus sesuai dengan aspek perkembangan anak, salah satu aspek perkembangan anak adalah perkembangan emosi.

Emosi adalah suatu keadaan yang muncul dari organisme manusia sebagai sebab akibat antara emosi dan salah satu pengalaman-pengalaman batiniah seperti dorongan-

dorongan, keinginan motif, dan lain-lain (Baharudin 2009:55). Emosi merupakan suatu pengalaman yang sadar mempengaruhi kegiatan jasmani dan efektif (meliputi unsur perasaan) yang mengikuti keadaan- keadaan fisiologis dan mental yang muncul dan penyesuaian batiniah yang mengekspresikan dirinya dalam dalam tingkah laku yang tampak.

Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dari dalam individu sendiri, Emosi bisa mendorong seseorang untuk menangis. Sebagai contoh misalnya emosi sedih mendorong suasana hati seseorang dengan menangis, jadi emosi merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia. Karena emosi dapat menjadi motifator perilaku dalam arti meningkatkan dapat juga mengganggu perilaku seseorang.

Semua anak mempunyai kemampuan dalam mengembangkan ekspresi dan kontrol emosi. Dalam pengembangan tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam aspek kehidupan, sebagaimana pendapat Yamin dan Sanan (2010:279).

Permainan merupakan kepentingan dan kebutuhan anak dalam lingkup hidupnya, lewat permainan anak belajar keahlian untuk bertahan dan menemukan pola dalam kehidupannya, permainan merupakan tujuan dasar dari belajar pada masa kanak-kanak, anak-anak secara bertahap mengembangkan konsep dari hubungan yang wajar, kemampuan untuk membedakan, untuk menilai, untuk menganalisis dan mengambil intisari, untuk membayangkan.

Ismail (dalam Kartono 2007:120), mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Menurut Kohnstamm seorang sarjana Belanda (dalam Kartono 2007:120), yang mengembangkan teori fonemologis dalam padagogik teoritisnya menyatakan, bahwa permainan merupakan satu fonemena atau gejala yang nyata, yang mengandung unsur suasana permainan. Dalam permainan mengajarkan pendidikan rohani, moral, jasmani, berenang, pemahaman gender, melatih indera anak, kebebasan bermain,

pengamatan, pengalaman, bahasa asing, menyanyi, menggambar pada anak usia dini melalui pengenalan alam sekitar dimana anak berada.

Permainan anak-anak merupakan wadah dasar dan indikator pengembangan mental. Dari permainan memungkinkan anak-anak untuk memajukan perkembangannya seperti sensori motor, intelegensi pada bayi, mulai dari operasional sampai operasional konkrit pada anak pra sekolah juga mengembangkan kognitif.

Permainan ular naga adalah bentuk permainan sosial yang membutuhkan intraksi dan kerjasama antar anak, biasanya ini dilakukan oleh 3 (tiga) anak atau lebih. Permainan ini menjadikan anak untuk berperan dan memberi serta menerima secara bergantian. Jika seseorang tidak memainkan peran tersebut, maka permainan sosial tidak dapat berjalan.

Ular Naga adalah salah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak hampir seluruh indonesia, yang dilakukan di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. [http://id.wikibooks.org/wiki/Permainan/Berkelompok/Ular Naga](http://id.wikibooks.org/wiki/Permainan/Berkelompok/Ular_Naga). Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Pemainnya biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih, anak-anak umur 5-12 tahun (TK-SD).

Permainan ini memiliki nama yang berbeda dari setiap daerah, tetapi tata cara permainan dan aturannya tetap sama yang membedakan hanya lagu dan dialognya saja, selain untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan emosional anak, permainan ini juga dapat melatih motorik karena banyak menggunakan gerak.

Potensi edukatif dari permainan ular naga untuk mengembangkan kemampuan emosional anak menurut pendapat Saifullah (2005:162), sangat besar, pada dasarnya usia anak adalah usia bermain maka usaha pengembangan kecerdasan emosional anak lebih tepat bila menggunakan permainan ular naga, permainan ular naga lebih mengutamakan *partnership*, karena dalam permainan ular naga ini anak berinteraksi dengan teman sebayanya, inilah yang menjadi wahana untuk bersosialisasi dan berempati.

Anak-anak berbaris bergandeng pegang “ekor”, yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di mukanya.

Seorang anak yang depan dalam barisan lebih besar, atau paling besar, bermain

sebagai “induk” dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai “gerbang”, dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. “induk” dan “gerbang” biasanya dipilih dari anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik dalam permainan ini adalah dialog yang mereka lakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Melalui Permainan Ular Naga Kelompok B Di TK Hidayatus Shibyan ‘ Simo Pomaan Baru VI/16 Surabaya”, merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan emosional anak pada anak di TK Hidayatus Shibyan Surabaya tahun pengajaran 2012-2013 melalui pembelajaran dengan menggunakan permainan ular naga, sebagai manifestasi dari perkembangan kemampuan emosional anak. Desain penelitian yang digunakan adalah model spiral.

1. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini, Subyek yang digunakan adalah anak TK Hidayatus Shibyan Surabaya yang jumlahnya 20 anak yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan.

2. Lokasi Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian pada TK Hidayatus Shibyan Simo Pomahan Baru VI/16 Surabaya . Guru sengaja melakukan penelitian di tempat tersebut dikarenakan guru merupakan guru kelas tersebut, sehingga mempermudah guru dalam memperoleh data yang diperlukan terkait dengan tingkat capaian perkembangan kemampuan emosional anak.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung pada bulan Januari sampai Februari tahun ajaran 2012-2013 semester II (genap), dengan mengacu pada kalender akademik sekolah, karena karakteristik dari PTK ini memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan PBM.

Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, dalam hal ini peneliti hanya menggunakan teknik observasi, dengan jenis observasi *participant observation*, yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan

suka duka yang dialami. Dalam observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih tajam, lengkap, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak (dalam Sugiyono, 2008:145). Data yang dikumpulkan melalui tehnik observasi adalah ; data tentang aktifitas anak, data aktifitas guru serta tingkat pencapaian perkembangan kemampuan emosional anak.

Sesuai dengan jenis data di atas maka instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi untuk guru tentang aktivitas kegiatan guru, yang disesuaikan dengan rencana pembelajaran dalam RKM dan RKH.
2. Lembar observasi anak, pada saat proses pembelajaran berlangsung, melalui penerapan permainan ular naga , untuk meningkatkan kemampuan emosional anak TK Hidayatus Shibyan .
3. Lembar observasi hasil tingkat pencapaian perkembangan kemampuan emosional anak TK Hidayatus Shibyan melalui pemanfaatan permainan ular naga.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan dengan kata-kata semua simpulan hasil penelitian. Begitu juga semua data yang berupa angka-angka yang diperoleh dan dianalisis terlebih dahulu menggunakan rumus – rumus statistik sederhana. Adapun yang dianalisis adalah data hasil observasi terhadap kemampuan emosional anak .Analisis dilakukan dengan menjabarkan indikator :

Analisis data di bawah ini, diadaptasi dari Sudijono (2009:43)

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan. .

P = Persentase frekuensi kejadian yang muncul

F = Frekuensi atau banyaknya aktivitas anak yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Anak yang dinyatakan sesuai dengan harapan adalah yang mendapatkan bintang (*) 3, sedangkan anak yang dinyatakan belum mampu berkembang sesuai dengan harapan adalah mendapatkan bintang (*) 2 atau bintang (*) 1. Tindakan penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% dari 20 jumlah anak yang hadir, atau sekitar 16 orang anak mendapat minimal bintang tiga dengan kriteria (B) baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan tingkat pencapaian perkembangan kemampuan emosional anak, menunjukkan perolehan rata-rata persentase tertinggi pada siklus I pertemuan 1 didominasi oleh perolehan skor 2 (dua) sebesar 37.5%, hal ini berarti hampir seluruh aspek pengamatan tingkat pencapaian perkembangan kemampuan emosional terdapat skor 2 (dua), begitu pula pada pertemuan 2 (dua) yang masih terdapat skor 2 (dua) walaupun rata-rata persentasenya mengalami penurunan yakni sebesar 19%. Dengan adanya perolehan skor 2 (dua) yang masih tinggi pada siklus I pertemuan 1 dan 2 ini, dapat dikatakan bahwa tingkat pencapaian kemampuan emosional anak belum berkembang secara optimal.

Dari data pengamatan peningkatan penguasaan kemampuan mengendalikan emosi secara wajar pada anak kelompok B TK Hidayatus Shibyan Surabaya siklus I pertemuan 2, sepenuhnya belum berkembang. Hal ini dapat diidentifikasi dari gambaran pada analisis tabulasi 4.3 yang menunjukkan rata-rata nilai skor ketercapaian masih berkisar pada skor 2 (dua) dan rata-rata presentase ketuntasan secara keseluruhan masih mencapai rata-rata sebesar 67%, dalam arti dari 20 anak yang hadir, hanya sekitar 14 anak yang mampu menguasai materi pengamatan yang berisi tentang aspek ekspresi emosi anak dalam permainan dengan perolehan skor 3 (tiga) kategori baik, dengan demikian dapat dikatakan bahwa tingkat capaian perkembangan kemampuan mengendalikan emosi secara wajar yang meliputi kemampuan anak untuk mengekspresikan rasa sedih, senang, serta kemauan untuk bermain sesuai peran yang disepakati bersama sampai selesai masih belum mencapai kriteria yang diharapkan, yakni melampaui 80% dari 20 jumlah anak hadir atau 16 anak mampu menguasai setiap indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan mengendalikan emosi secara wajar dengan perolehan skor minimal 3 (tiga) dengan kategori baik.

Hasil pengamatan ekspresi emosi anak pada siklus II pertemuan menunjukkan kemampuan anak mengendalikan emosi secara wajar dengan menggunakan permainan ular naga mencapai rata-rata persentase sebesar 73%. Dan apabila hasil tersebut dikonversikan dengan pedoman penyekoran, dapat dikatakan cukup baik, namun belum mencapai standart yang diinginkan yakni 80 % dari 20 anak yang hadir mampu mengendalikan emosi anak secara wajar, misal mampu menunjukkan ekspresi sedih dengan mimik cemberut, dan jika senang

anak bertepuk tangan sambil bersorak, dan mampu mengikuti permainan dari awal sampai akhir dengan aktif dan penuh semangat.

Ulasan hasil observasi siklus II pertemuan 2 secara umum menunjukkan hasil pengamatan ekspresi emosi anak secara keseluruhan yang dijadikan sebagai indikasi bahwa peningkatan kemampuan anak mengendalikan emosi secara wajar dapat dilakukan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku anak dalam proses pembelajaran dengan menerapkan permainan ular naga yang sudah menunjukkan skor 3 dan 4 walaupun masih terdapat skor 2 (dua) pada 2 aspek ekspresi emosi anak yang dicermati yakni, 1) kemampuan anak bermain sesuai peran dan, 2) kemampuan anak mengikuti permainan sampai selesai dengan kata lain kemampuan anak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan penerapan permainan ular naga, dengan rata-rata persentase tingkat pencapaian sebesar 82%.

Kondisi tingkat pencapaian perkembangan kemampuan emosional anak kelompok B TK Hidayatus Shibyan pada siklus II pertemuan 2, dapat dikatakan telah mencapai kriteria yang diharapkan, yakni 80% dari 20 anak yang hadir atau sekitar 16 anak mampu mengendalikan emosi secara wajar, dengan memperoleh skor 3 (tiga) dengan kategori baik. Berdasarkan pencapaian keempat aspek kemampuan mengendalikan emosi secara wajar tersebut, dapat dikatakan bahwa penerapan permainan ular naga pada proses pembelajaran mampu mengatasi kesulitan anak kelompok B pada bidang pengembangan mengendalikan emosi secara wajar. Melalui permainan ular naga ini pula, kemampuan mengendalikan emosi secara wajar anak dapat digali dan ditingkatkan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil tahapan siklus yang memperlihatkan bahwa kemampuan mengendalikan emosi secara wajar anak kelompok B TK Hidayatus Shibyan Surabaya mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, tingkat capaian perkembangan kemampuan emosional anak khususnya pada materi pengembangan kemampuan mengendalikan emosi secara wajar pada anak kelompok B TK Hidayatus Shibyan dari siklus I dan siklus II dapat dipresentasikan melalui analisis tabulasi 4.7 di bawah ini:

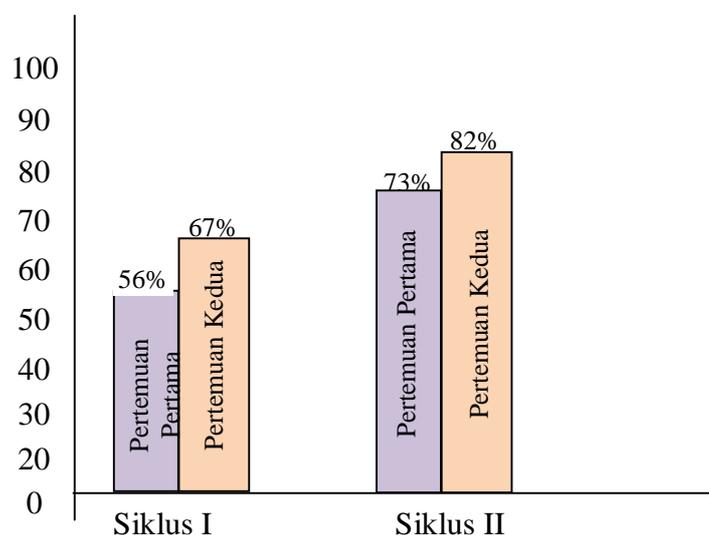
Tabel 4.7 Perbandingan Tingkat Capaian Perkembangan Kemampuan Mengendalikan emosi secara wajar Pada Kelompok B TK Hidayatus Shibyan Siklus I dan siklus II

No	Pencapaian Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Siklus I	56%	67%
2.	Siklus II	73%	82%
	Peningkatan	17%	15%

Dari analisis tabulasi 4.7 menunjukkan bahwa terjadi rata-rata peningkatan pada siklus I dan siklus II sebesar 16%. Peningkatan tingkat capaian perkembangan kemampuan mengendalikan emosi secara wajar pada anak

kelompok B TK Hidayatus Shibyan , dapat lebih jelas terlihat pada grafik batang 4. 1 berikut ini:

Grafik 4.1 Perbandingan Rata-Rata Presentase Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengendalikan emosi secara wajar Pada Anak Kelompok B TK Hidayatus Shibyan Surabaya Pada Siklus I Pertemuan 1 dan 2, serta Siklus II Pertemuan 1 dan 2.



Data tersebut di atas, menunjukkan bahwa kondisi perkembangan kemampuan mengendalikan emosi secara wajar pada anak kelompok B TK Hidayatus Shibyan Surabaya, yang meliputi indikator: 1) sedih, 2) senang, 3) kemauan bermain sesuai dengan peran, dan 3) kemauan bermain dari awal sampai akhir, telah memenuhi kriteria yang diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tindakan penelitian yang dilakukan dengan penerapan permainan ular naga dalam upaya meningkatkan bidang pengembangan kemampuan emosional anak, khususnya kemampuan mengendalikan emosi secara wajar pada anak kelompok B TK Hidayatus Shibyan dikatakan berhasil.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat dari Baharuddin (2009:55) mengungkapkan secara umum bahwa

permainan dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti bahasa dan sosial, bahkan kemampuan emosional anak. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata yang muncul pada saat anak bermain, keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Kemampuan emosional anak dapat dilatih dengan kemauan anak untuk menghargai orang lain, merasakan kekalahan dan kemenangan pada saat bermain. Perkembangan kemampuan emosi menurut pendapat dari Goleman (dalam Yamin, 2010:267), merupakan aplikasi energi dari berpikir dan bertindak,serta rasa senang,

bahkan sedih, yang dapat membantu anak dalam menentukan dan menjalankan tujuan hidupnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I dan II serta berdasarkan seluruh pembahasan analisis yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular naga sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan mengendalikan emosi secara wajar anak kelompok B di TK Hidayatus Shibyan. Secara khusus, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan mengendalikan emosi secara wajar pada anak. Hal ini ditunjukkan dari analisis yang didapatkan bahwa rata-rata kemampuan mengendalikan emosi secara wajar pada anak kelompok B TK Hidayatus Shibyan pada siklus I pertemuan 2 mencapai 73 %. Dan meningkat menjadi 83 % pada siklus ke II pertemuan 2.
2. Permainan ular naga juga mampu meningkatkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran yang terkait dengan keterlibatan serta keaktifan anak pada kegiatan belajar mengajar. Hal ini teridentifikasi dengan peningkatan aktivitas anak pada siklus I pertemuan 2 yang hanya mencapai 51% dan meningkat pada siklus II pertemuan 2 sebesar 83 %.
3. Disamping itu juga melalui penerapan permainan ular naga pada anak kelompok B dapat menambah wawasan guru dalam memilih strategi yang tepat untuk diterapkan di kelas dan disesuaikan dengan tujuan dari setiap pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik* Jakarta: Rineka Cipta.

Baharudin. 2009. *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: At-Ruzz Media

Djiwandono, Esti Wuryani. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia

Gunarsa.D. 2001. *Psikologi Praktis Anak, Remaja, Dan Keluarga*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia

Hadinoto, Siti Rahayu, 2004. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta :UGM

http://id.wikibooks.org/wiki/permainan/kelompok/ular_naga

Wikibooks.org/wiki/permainan/kelompok/ular_naga

http://www.ac.id/Fakultas_Agama-Islam_page-jd:30

Jalaludin, Rakhmad. 2005. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: Rosda Karya.

Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju

Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Permendiknas, no 58. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD

Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung CV Pustaka Setia

Soegeng, 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan

Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PI Raja

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Syaodih.www.kangzusi.com

Yamin dan Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: IKAPI

Yusuf LN, Syamsu. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.