

**PENGARUH KEGIATAN *MORNING MEETING* MELALUI PERMAINAN
FEELING THE BAD OR GOOD TERHADAP PENGENALAN EMOSI ANAK USIA DINI**

Safira Wahyu Fajrina

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: safirafajrina16010684052@mhs.unesa.ac.id

Dewi Komalasari

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: dewikomalasari@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan *feeling the bad or good* terhadap pengenalan emosi anak usia dini. Penelitian ini di latar belakang oleh dampak dari pandemi, anak masih belum mengenal emosi yang ada pada dirinya dengan baik sehingga berdampak kepada cara anak berinteraksi dan berkomunikasi.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimental design dengan rancangan *nonequivalent prettest – posttest control group design*. Subyek penelitian adalah anak kelompok B di TK Kartika IV-85 Gresik dengan jumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji statistik non parametrik yaitu uji *Mann Whitney U Test* dengan program SPSS 25.

Hasil analisis data uji *Mann Whitney U Test* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar 0,005. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji *Mann Whitney U Test* dengan taraf signifikansi atau *Asymp. Sig. (2 tailed)* 0,005 lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan hasil kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terbukti adanya pengaruh kegiatan *morning meeting* melalui permainan *feeling the bad or good* terhadap pengenalan emosi anak usia dini yaitu anak dapat mengenal ciri – ciri emosi senang, sedih dan marah dengan menunjukkan reaksi emosi dan menyebutkan kapan terjadinya emosi senang, sedih dan marah.

Kata kunci : Permainan *feeling the bad or good*, pengenalan emosi

Abstract

This study aims to determine whether or not there is an influence of the feeling the bad or good game on emotional recognition in early childhood. This research is motivated by the impact of the pandemic, children still do not know the emotions that exist in themselves well so that it has an impact on the way children interact and communicate.

This research method used a quantitative approach with a quasi-experimental design with a nonequivalent pretest – posttest control group design. The research subjects were group B children at TK Kartika IV-85 Gresik with a total of 20 children. Data collection techniques using observation. The data analysis technique uses a non-parametric statistical test, namely the Mann Whitney U Test with the SPSS 25 program.

The results of the analysis of the Mann Whitney U Test data show the *Asymp. Sig. (2 tailed)* which is equal to 0.005. Then according to the basis for decision making the Mann Whitney U Test with a significance level or *Asymp. Sig. (2 tailed)* 0.005 less than 0.05 indicates that there is a significant

difference between the experimental group and the control group with the results of the experimental group being higher than the control group. The results of this study can be concluded that there is evidence of the influence of morning meeting activities through the feeling the bad or good game on emotional recognition in early childhood namely children can recognize the characteristics of happy, sad and angry emotions by showing emotional reactions and mentioning when happy, sad and angry emotions occur.

Keywords: Feeling the bad or good game, emotion recogniti

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sifatnya unik dimana masing - masing anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu dengan yang lainnya. Menurut Sujiono (2007) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Perkembangan anak usia dini merupakan perkembangan yang sangat memiliki makna bagi kehidupan mereka, jika di usia itu dioptimalkan pertumbuhannya melalui pendidikan yang tepat.

Pendidikan adalah usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri pribadi, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Suprahbawati & Komalasari, 2014). Berdasarkan isi Undang - undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, telah dijelaskan pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini tersebut,

salah satu caranya adalah dengan menempuh pendidikan Taman Kanak - kanak yang termasuk pada pendidikan formal (Simatupang dan Sari, 2017). Pendidikan anak usia dini melibatkan peran pendidik dalam bentuk pengembangan potensi anak. Bentuk pengembangan yang harus dilakukan dengan melalui bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Menurut Mulyasa (2014) bagi anak usia dini bermain dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat bersosialisasi, mengenal aturan, menempatkan diri, toleransi, menata emosi, kerjasama, serta menjunjung tinggi sportivitas. Melalui bermain, anak mendapatkan berbagai kesempatan untuk bereksplorasi, berinvestigasi untuk menemukan dan berkreasi dalam mengekspresikan perasaannya, sehingga mereka dapat mengenal dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Untuk itu, pemberian rangsangan pendidikan yang dilakukan dengan tepat melalui bermain dapat memberikan pembelajaran yang bermakna kepada anak. Pemberian rangsangan kegiatan yang diberikan pendidik seharusnya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, dan menggunakan bahan, metode, strategi, media yang menarik serta dengan mudah anak mengikutinya.

Memberikan kegiatan *morning meeting* pada saat anak melakukan pijakan sebelum main dapat menjadi tolak ukur dalam keberhasilan belajar anak usia dini di sekolah. Mengapa kegiatan *morning meeting* penting untuk anak? dikarenakan setiap anak memiliki energi yang berlebihan yang perlu untuk disalurkan, sehingga kegiatan ini penting

dilakukan agar anak yang memiliki energi berlebihan dapat menyalurkannya dengan baik dan memberikan dampak positif bagi anak. Kegiatan *morning meeting* ini diharapkan anak dapat mengenal emosinya dengan baik, sehingga pada kegiatan selanjutnya anak dapat lebih fokus dalam belajar dan dapat menerima pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Maka aspek perkembangan anak juga perlu dikembangkan untuk melandasi setiap tahap perkembangan anak di tahap selanjutnya.

Salah satu aspek yang harus ada dan dimiliki oleh anak yaitu aspek perkembangan emosi, karena itu adalah hal yang penting. Merangkum pendapat Goleman, Izard dan Ackerman, Le Doux (dalam Hansen & Zambo, 2007) emosi adalah suatu perasaan fisiologis dan psikologis untuk merespons suatu peristiwa yang terjadi di sekitar anak. Seorang anak dalam perkembangan emosinya memiliki banyak keunikan, dan keunikan yang dimiliki setiap anak berbeda - beda. Begitu juga dengan cara anak mengelola emosi, perilaku anak untuk menyampaikan emosinya pun berbeda - beda. Pola emosi yang menyertai ketakutan adalah rasa malu, canggung, khawatir dan kecemasan sedangkan perasaan kemarahan adalah rasa cemburu, ingin tahu, kegembiraan dan rasa sayang (Farida & Reza, 2014). Pengenalan emosi yang beragam macamnya tersebut terbentuk atas dasar bagaimana pola pendidik dalam membimbing anak dalam mengenal serta mengungkapkan perasaan emosinya.

Perlunya memperhatikan setiap proses perkembangan serta cara pengenalan emosi yang ada pada diri anak. Dikarenakan emosi yang dimiliki anak tidak boleh diberhentikan maupun di tolak. Maka dari itu dalam proses perkembangan emosi, anak membutuhkan bantuan dalam memahami emosinya dan membutuhkan bimbingan tentang bagaimana cara mengekspresikan emosi tersebut dalam kehidupannya secara tepat dan sehat secara pribadi. Anak yang dapat mengenal emosinya dengan baik, akan dengan mudah diterima oleh lingkungannya. Namun ketika perkembangan emosi anak tidak diarahkan

secara tepat maka hal itu akan beresiko, baik pada saat itu maupun pada kehidupan anak di kemudian hari.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan penulis di lapangan, sejak masa transisi setelah pandemi covid19 banyaknya anak yang masih belum matang dalam perkembangan emosinya. Karena dampak dari pandemi, anak juga masih belum mengenal emosi yang ada pada dirinya dengan baik sehingga berdampak kepada cara anak berinteraksi dan berkomunikasi dengan guru maupun teman sebayanya yang ada di sekolah. Maka dari itu, banyak cara yang seharusnya dapat digunakan untuk mengenal emosi anak tersebut, salah satunya adalah dengan memberikan kegiatan *morning meeting* sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung. Agar kegiatan tersebut menarik dan menyenangkan untuk anak, maka dilakukan dengan melakukan kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain, anak akan lebih mudah memahami konsep - konsep yang diajarkan oleh pendidik di sekolah. Salah satunya adalah memberikan kegiatan *morning meeting* dengan menggunakan permainan *feeling the bad or good*.

Salah satu bentuk permainan yang dapat mengenalkan emosi anak adalah permainan *feeling the bad or good*. Permainan *feeling the bad or good* merupakan permainan yang bertujuan untuk mengenalkan emosi dasar yang ada pada diri anak dan untuk memahami perasaan dan emosi pada orang lain. Permainan ini diharapkan anak dapat mengungkapkan perasaan yang dimilikinya, baik itu perasaan yang baik maupun yang buruk serta juga dapat belajar menangkap suasana hati orang lain melalui perilaku yang ditunjukkan. Permainan *feeling the bad or good* ini dimodifikasi dari permainan "Password masuk kelas" yang medianya berupa 4 simbol/gambar yang ditempelkan di tembok dekat pintu masuk kelas, lalu nantinya anak akan memilih salah satu dari simbol/gambar tersebut dan kemudian akan diperagakan dengan gurunya. Simbol/gambar yang tertera; pertama berbentuk hati yang berarti mendapatkan pelukan, kedua berbentuk jabat tangan yang

berarti berjabat tangan/salim, ketiga berbentuk telapak tangan yang berarti memberikan tos, dan keempat berbentuk kepalan tangan yang berarti mendapatkan semangat. Namun perbedaannya dengan permainan *feeling the bad or good* yang penulis rancang adalah anak akan mengenal emosi melalui 3 simbol/gambar emosi senyum, sedih, dan marah yang ditunjang dengan papan ekspresi dan kartu ekspresi sebagai media permainan ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif disebut sebagai metode positivistik karena penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa kegiatan *morning meeting* melalui permainan *feeling the bad or good* dapat mempengaruhi pengenalan emosi anak usia dini. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental design* dengan *jenis non equivalent control group design* dalam pemilihan subjeknya tidak dipilih secara random atau acak karena peneliti tidak dapat mengubah susunan dalam kelas dan sampel yang akan digunakan telah terbagi dalam kelas yang telah ada. Tujuan penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk membuktikan bahwa adakah pengaruh kegiatan *morning meeting* melalui permainan *feeling the bad or good* terhadap pengenalan emosi anak usia dini.

Desain ini menggunakan eksperimen terhadap 2 kelompok, yang satu kelompoknya diberi perlakuan (*treatment*) dan *posttest*, sedangkan kelompok kontrol hanya diberi *posttest* saja tidak ada *pretest* dan perlakuan. Berikut gambaran rancangan penelitian jenis *non equivalent control group design* (Sugiyono, 2015):

Tabel 1. Desain Penelitian

O1 X O2
O3 O4

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Keterangan:

- O1 : Nilai *pretest* kemampuan anak dalam mengendalikan emosi sebelum diberikan perlakuan pada kegiatan *morning meeting* melalui permainan *feeling the bad or good* (kelompok eksperimen).
- X : Pemberian perlakuan permainan *feeling the bad or good* sebanyak 2x (*treatment*)
- O2 : Nilai *posttest* kemampuan anak dalam mengendalikan emosi setelah diberikan perlakuan pada kegiatan *morning meeting* melalui permainan *feeling the bad or good* (kelompok eksperimen).
- O3 : Nilai *pretest* kemampuan anak dalam mengendalikan emosi tidak diberikan perlakuan pada kegiatan *morning meeting* melalui permainan *feeling the bad or good* (kelompok kontrol).
- O4 : Nilai *posttest* kemampuan anak dalam mengendalikan emosi setelah pembelajaran tanpa perlakuan atau kegiatan *morning meeting* melalui permainan *feeling the bad or good* (kelompok kontrol).

Prosedur pelaksanaan penelitian adalah suatu rancangan yang disusun oleh peneliti dari tahap awal hingga akhir dalam penelitian. Sebelum diberikan *treatment*, dilakukan *pretest* terlebih dahulu tujuannya adalah agar anak menunjukkan bagaimana ekspresi emosi dan kapan saat emosi tersebut muncul. Pemberian *pretest* dilakukan 3 kali seminggu. Pada kegiatan *pretest* anak akan dipanggil satu persatu ke depan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal emosinya tentang bagaimana ekspresi emosi yang ditunjukkan ketika anak sedang senang dan pada saat kapan emosi senang, sedih dan marah akan muncul atau terjadi.

Pelaksanaan *treatment* ini akan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dan setiap pertemuan dilakukan selama 30 menit pada kegiatan sebelum pijakan main yang diharapkan anak dapat mengendalikan emosinya sebelum menerima pembelajaran

dari guru. Pada treatment I dilakukan kegiatan menggunakan papan ekspresi berbentuk gambar emosi marah, sedih, dan senang dengan papan berukuran 30 x 70 cm dan kartu ekspresi dengan ukuran A5 . Namun bedanya dengan *pretest* dan *posttest* adalah pada *treatment* ini anak akan menebak kartu yang di tunjukkan oleh peneliti dengan menepuk papan ekspresi sesuai dengan emosi yang ada pada kartu ekspresi. Pada *treatment II* dilakukan kegiatan menggunakan papan ekspresi berbentuk gambar emosi marah, sedih, dan senang dengan papan berukuran 30 x 70 cm dan kartu ekspresi dengan 10 x 14 cm yang sudah diberi penjepit. Namun bedanya dengan *treatment I* adalah pada *treatment II* ini anak akan mencocokkan kartu ekspresi sesuai dengan emosi yang sesuai dengan papan ekspresi.

Kegiatan *posttest* dilakukan setelah diberikan *treatment* untuk mengetahui adanya perubahan kemampuan mengenal emosi pada anak kelompok perlakuan (kelompok B1). Pemberian *posttest* dilakukan 1 kali dalam seminggu. Pada kegiatan *posttest* anak dipanggil satu per satu untuk mengukur perubahan kemampuan anak dalam mengenal emosinya tentang bagaimana ekspresi emosi yang ditunjukkan ketika anak sedang senang, sedih, marah dan juga pada saat kapan emosi senang, sedih, marah tersebut muncul atau terjadi.

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi karena dalam penelitian ini mengobservasi pengaruh dalam perlakuan. Dalam penelitian terdapat instrumen yang digunakan untuk menyusun sebuah rancangan penyusunan instrumen dengan tepat atau yang lebih dikenal dengan istilah kisi - kisi. Kisi - kisi instrumen berfungsi sebagai peta perjalanan dan aspek yang akan dikumpulkan ditanya dan mana data tersebut akan diambil.

Tabel 2. Kisi - kisi Instrumen Penilaian

Variabel	Sub variabel	Indikator	Butir Item	No item
Mengenal emosi	Mengenal emosi senang	Menunjukkan emosi senang dan menyebutkan kapan terjadinya	Anak mampu menunjukkan ekspresi senang	1
			Anak mampu menyebutkan kapan terjadinya emosi senang	2
	Mengenal emosi sedih	Menunjukkan emosi sedih dan menyebutkan kapan terjadinya	Anak mampu menunjukkan ekspresi sedih	3
			Anak mampu menyebutkan kapan terjadinya emosi sedih	4
	Mengenal emosi marah	Menunjukkan emosi marah dan menyebutkan kapan terjadinya	Anak mampu menunjukkan ekspresi marah	5
			Anak mampu menyebutkan kapan terjadinya emosi marah	6

(Sumber: Fermadikbud Nomor 137 tahun 2014)

Penilaian yang ditetapkan berdasarkan metode observasi yang digunakan untuk mengamati pengenalan emosi anak menggunakan skala *rating scale*. Penyusunan instrumen *rating scale* terhadap pengenalan emosi anak usia dini dapat ditentukan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Ketentuan Penilaian

Tabel 3.3 Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian

Skor	Keterangan
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
2	Masih Berkembang (MB)
1	Belum Berkembang (BB)

(Sumber: Fermadikbud Nomor 146 tahun 2014)

Instrumen pada penelitian menggunakan *rating scale* yang digunakan untuk data mentah yang berupa angka dan lebih fleksibel, tidak terbatas pada pengukuran sikap saja tetapi mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif sehingga datanya berupa statistik. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 10 anak dan dapat dikategorikan subjeknya relatif kecil. Penelitian ini menggunakan analisis statistik non parametrik yang tidak memerlukan terlalu banyak asumsi. Maka dari itu, teknik analisis datanya menggunakan uji *Mann Whitney U Test*.

Pada penelitian ini teknik analisis datanya menggunakan uji U yaitu *Mann - Whithney U Test*. Peneliti menggunakan uji U karena

hipotesis yang ditetapkan menggunakan komparatif dua sampel independen.

Lembar observasi dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (content validity) yang disusun berdasarkan teori dan mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Instrumen dibuat dan disusun, langkah selanjutnya adalah dikonsultasikan kepada ahli. Ahli yang dimaksud adalah ahli materi yang diminta pendapatnya apakah instrumen yang telah dibuat sudah sesuai atau perlu diperbaiki.

Teknik pengujian data reliabilitas instrumen dilakukan dengan pengamatan atau observasi. Dengan menggunakan rumus:

Tabel 4. Rumus Koefisien Kesepakatan

$$KK = \frac{2S}{N1 + N2}$$

(Sumber: Arikunto, 2013)

Rumus tersebut digunakan untuk menentukan toleransi adanya perbedaan hasil pengamatan. Jika diperoleh perbedaan hasil pengamatan terlalu besar, maka dilakukan pengamatan lagi sampai perbedaan hasil pengamatan itu sudah minim.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. HASIL

Pada pelaksanaan penelitian telah ditetapkan hipotesis dan metode penelitian telah dirumuskan, kemudian langkah selanjutnya adalah melakukan penelitian di lapangan untuk mengumpulkan data. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Kartika IV-85 Gresik dengan jumlah 20 anak. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *morning meeting* melalui permainan *feeling the bad or good* terhadap pengenalan emosi anak usia dini yang dilaksanakan pada tanggal 14 - 29 November 2022. Pada pelaksanaan penelitian dilakukan melalui 3 tahapan yaitu *pretest*, *treatment* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat diperoleh data dari hasil sebelum melakukan pemberian perlakuan (*pretest*) dan sesudah dilakukan pemberian perlakuan (*posttest*) di TK Kartika IV-85 Gresik dengan menggunakan program SPSS 25. Pada penelitian ini tidak menggunakan uji normalitas tetapi menggunakan asumsi bahwa apabila jumlah data lebih dari 30 ($n > 30$) maka data tersebut bisa dikatakan sebagai data berdistribusi normal, akan tetapi bukan berarti data yang jumlahnya kurang dari 30 ($n < 30$) tidak berdistribusi normal (Widana & Muliani, 2020). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini < 30 tidak berdistribusi normal dan menggunakan uji non parametrik dengan menggunakan uji *Mann Whitney U Test*.

Uji hipotesis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji *Mann Whitney U Test*. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan statistik SPSS. Hasil uji *Mann Whitney U Test*, dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Kelompok B1

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Kelompok B1	Based on Mean	.670	1	18	.424
	Based on Median	.815	1	18	.379
	Based on Median and with adjusted df	.815	1	17.003	.379
	Based on trimmed mean	.715	1	18	.409

Pada tabel di atas, penulis sajikan hasil pengujian berdasarkan pada rata-rata dan berdasarkan nilai tengah. Uji homogenitas dilakukan antara data *pretest* dan *posttest* kelompok B1. Berdasarkan nilai rata-rata diperoleh nilai signifikansi pada data sebesar 0,424 menggunakan uji *lavene statistic*.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Kelompok B2

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Kelompok B2	Based on Mean	.037	1	18	.849
	Based on Median	.033	1	18	.857
	Based on Median and with adjusted df	.033	1	17.120	.857
	Based on trimmed mean	.016	1	18	.902

Uji homogenitas dilakukan antara data pretest dan posttest kelompok B2. Berdasarkan nilai rata-rata diperoleh nilai signifikansi pada data sebesar 0,849 menggunakan uji lavene (*lavene statistic*).

Berdasarkan nilai rata-rata diperoleh nilai signifikansi pada data pretest dan posttest kelompok B1 sebesar 0,424, dan data pretest dan posttest kelompok B2 sebesar 0,849, untuk melakukan pengujian dari hasil *output* tersebut, ada beberapa ketentuan yang menjadi patokan.

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi yang diperoleh pada data pretest dan posttest kelompok B1 sebesar 0,424 lebih besar dari 0,05, dan data pretest dan posttest kelompok B2 sebesar 0,849 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data mempunyai variansi yang sama, artinya data penelitian adalah Homogen.

Tabel 7. Hasil Uji Mann Whitney U-Test

		Ranks		
	Kategori	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai Kelompok B2	Kelompok B1	10	6.80	68.00
	Kelompok B2	10	14.20	142.00
	Total	20		

Test Statistics ^a	
Nilai Kelompok B2	
Mann-Whitney U	13.000
Wilcoxon W	68.000
Z	-2.820
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.004 ^b

a. Grouping Variable: Kategori
b. Not corrected for ties.

Berdasarkan tabel 4.8, hasil uji Uji *Mann Whitney U Test* kelompok B1 dan kelompok B2 didapatkan nilai *Asmp. Sig. (2-tailed)* adalah sebesar $0,005 < 0,05$ sedangkan *mean rank* kelompok B1 adalah 6,80 dan *mean rank* kelompok B2 adalah 14,20. Oleh karena itu ada perbedaan distribusi skor antara kelompok

B1 dan kelompok B2 . Artinya H_a diterima yakni kegiatan *morning meeting* melalui permainan *feeling the bad or good* berpengaruh signifikan terhadap pengenalan emosi anak usia dini di TK Kartika IV-85 Gresik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *morning meeting* melalui permainan *feeling the bad or good* terhadap pengenalan emosi anak usia dini. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan desain penelitiannya yaitu *quasi eksperimental design* dengan jenis *non equivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan permainan *feeling the bad or good* untuk mengetahui dan membuktikan bahwa permainan tersebut dapat mempengaruhi kemampuan dalam mengenal emosi anak usia dini. Dimulai dengan melakukan kegiatan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bertujuan untuk mengukur kemampuan awal dalam mengenal emosi (senang, sedih dan marah) anak usia dini, kegiatan perlakuan dilakukan sebanyak 3 kali dengan 3 kali pertemuan di TK Kartika IV-85 Gresik. Kemudian melakukan kegiatan pemberian perlakuan (*treatment*) yang hanya diberikan oleh kelompok eksperimen, kegiatan pemberian perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak 2 kali dengan 2 kali pertemuan. Selanjutnya yang terakhir yaitu kegiatan setelah perlakuan (*posttest*), kegiatan ini diberikan kepada kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol menggunakan instrumen yang sama dengan instrumen yang digunakan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) bertujuan untuk mengukur kemampuan akhir dalam mengenal emosi (senang, sedih dan senang) anak usia dini.

Sebelum diberikannya perlakuannya dengan menggunakan permainan *feeling the bad or good*, tahap pertama adalah dengan melakukan tahap pengukuran awal (*pretest*) terhadap pengenalan emosi anak usia dini. Pada tahap ini datanya diperoleh dari hasil pengamatan ketika anak dipanggil satu persatu

untuk mengekspresikan emosi (senang, sedih dan marah) serta menyebutkan kapan terjadinya emosi (senang, sedih dan marah). Media yang digunakan ialah kartu ekspresi berukuran A5 yang sudah dilaminating dan papan ekspresi yang berukuran 30 x 70 yang terbuat dari kardus bekas. Pengukuran awal dilakukan selama 3 hari yakni tanggal 14 - 16 November 2022 dengan waktu 30 menit. Pada hari pertama anak mengekspresikan emosi dan menyebutkan kapan terjadinya emosi senang. Lalu pada hari kedua anak mengekspresikan emosi dan menyebutkan kapan terjadinya emosi sedih. Serta pada hari ketiga anak mengekspresikan emosi dan menyebutkan kapan terjadinya emosi marah.

Setelah dilakukannya tahap pengukuran awal (*pretest*), langkah selanjutnya adalah pemberian perlakuan (*treatment*) dengan melakukan permainan *feeling the bad or good*. Tahap pemberian perlakuan ini dilakukan setelah mendapatkan data dari subjek penelitian yang berupa kegiatan untuk mengetahui kemampuan awal mengenal emosi anak usia dini. Pemberian perlakuan dilakukan sebanyak 2 kali yang dilaksanakan pada tanggal 19 November 2022 dan 24 November 2022. Kegiatan yang dilakukan adalah peneliti menunjukkan satu persatu kartu ekspresi yang harus ditebak anak dengan menempuk papan ekspresi yang sesuai dengan ekspresi pada gambar. Pada kegiatan ini anak sangat tertarik dengan papan ekspresi karena media tersebut adalah hal yang baru dan tidak pernah ditemui oleh anak. Anak dengan semangatnya menepuk papan sesuai dengan gambar emosinya, jika emosi yang ditunjukkan peneliti melalui gambar adalah emosi marah, anak juga menepuk papan emosinya dengan sekuat tenaga. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan yang kedua, yaitu dengan melakukan kegiatan mencocokkan emosi. Gambar yang sebelumnya pada treatment I sudah di tebak anak, lalu pada treatment II anak akan mencocokkannya. Pada kegiatan ini, anak sangat antusias namun juga terdapat penemuan bahwa ada anak yang merasa bingung dalam mengidentifikasi dan

membedakan salah satu gambar antara emosi marah ataupun emosi sedih.

Setelah mendapatkan perlakuan dengan melakukan permainan *feeling the bad or good*, maka langkah selanjutnya adalah melakukan tahap pengukuran akhir (*posttest*). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan sama dengan tahap pengukuran awal (*pretest*) yang dilakukan selama 1 kali yakni pada tanggal 29 November 2022 dengan waktu 30 menit. Kegiatan yang dilakukan sama seperti tahap pengukuran awal, dengan mengekspresikan emosi (senang, sedih dan marah) serta menyebutkan kapan terjadinya emosi (senang, sedih dan marah). Pada kegiatan ini juga dilakukan secara bergantian dipanggil satu persatu agar peneliti dengan mudah menilai ketika anak mengekspresikan dan menyebutkan kapan terjadinya emosi.

Berdasarkan hasil perbedaan yang signifikan dari kemampuan mengenal emosi anak usia dini pada kelompok eksperimen yang berjumlah 10 anak maka dapat didapatkan hasil hitung Z dari tabel hasil uji *Mann Whitney U Test* sebesar -3,066 dan signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$ dengan keputusan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada pengenalan emosi (senang, sedih dan marah) pada anak usia dini kelompok eksperimen setelah pemberian perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan permainan *feeling the bad or good* antara rata-rata pada kelompok eksperimen dan kontrol, dimana kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Sehingga keterkaitan permainan *feeling the bad or good* terhadap pengenalan emosi anak usia dini yaitu semakin tinggi nilai pengenalan emosi yang didapatkan maka semakin meningkat pengenalan emosi anak usia dini. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah nilai pengenalan emosi anak maka semakin rendah tingkat pengenalan emosi anak. Maka dapat disimpulkan sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji *Mann Whitney U Test* bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak karena adanya pengaruh permainan *feeling the bad or good* terhadap pengenalan emosi anak usia dini. Melalui permainan *feeling*

the bad or good, anak dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal emosi terutama pada aspek emosional.

Hasil perbedaan ditunjukkan dengan adanya pengaruh berupa perubahan positif yang dialami oleh 10 anak pada kelompok eksperimen yakni berupa 1) anak dapat mengekspresikan emosinya 2) anak melatih emosinya dengan baik 3) anak dapat menempatkan emosi sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan pada kelompok kontrol menunjukkan tidak adanya pengaruh karena tidak ada pemberian perlakuan permainan *feeling the bad or good* sehingga pengenalan emosi anak tetap dalam keadaan normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan *feeling the bad or good* terhadap pengenalan emosi anak usia dini.

Adanya pengaruh permainan *feeling the bad or good* terhadap pengenalan emosi dikarenakan permainan ini dirancang peneliti untuk meningkatkan pengenalan emosi anak usia dini. Melalui permainan anak akan lebih mudah menerima konsep - konsep tersebut daripada diajarkan seperti orang dewasa yang sedang belajar (Santrock, 2012). Permainan merupakan aktivitas yang sangat membantu untuk mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, serta moral dan emosional (Joan Freeman dalam Ismail, 2009). Melalui permainan akan memudahkan anak menerima pengetahuan dan pengalaman yang baru.

Pada kelompok kontrol hanya dilakukan kegiatan *pretest* dan *posttest* saja. Tidak dilakukan *treatment* dengan melakukan kegiatan permainan *feeling the bad or good*. Kelompok kontrol hanya mengikuti kegiatan belajar mengajar seperti biasa di kelas dengan guru sesuai dengan rancangan pembelajaran di lembaga TK Kartika IV-85 Gresik.

Adanya pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen terhadap pengenalan emosi anak usia dini dikarenakan adanya pemberian *treatment* permainan *feeling the bad or good* yang diberikan sebanyak 2 kali

treatment dengan 2 kali pertemuan. Begitu juga sebaliknya, yang terjadi pada kelompok kontrol tidak adanya pengaruh yang signifikan dikarenakan pada kelompok kontrol tidak diberikannya *treatment* melainkan melakukan rancangan pembelajaran sesuai dengan RPP yang ada di lembaga TK Kartika IV-85 Gresik yang peneliti selingi dengan memberikan kegiatan untuk mengenal emosi yang dirasanya pada hari itu dengan mengungkapkannya lewat gambaran emosi (marah, sedih, senang) pada selembar kertas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh kegiatan *morning meeting* melalui permainan *feeling the bad or good* terhadap pengenalan emosi anak usia dini, dapat diperoleh hasil bahwa terbukti adanya pengaruh permainan *feeling the bad or good* terhadap pengenalan emosi anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan melalui hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Mann Whitney U Test* dengan perhitungan data hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan bantuan SPSS 25 dengan taraf signifikansi atau *Asymp. Sig (2tailed)* 0,005 lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

SARAN

Kelemahan

Pengenalan emosi anak usia dini akan lebih mudah diterapkan apabila pendidik mengetahui setiap karakteristik masing - masing anak. Salah satunya dengan memberikan suatu permainan yang dapat mengenal emosi. Masih banyaknya pendidik yang menganggap emosi adalah hal sepele yang tidak sepatutnya diarahkan untuk diungkapkan, tetapi malah mendesak untuk diberhentikan atau ditahan. Hal tersebut akan mempengaruhi emosional anak kedepannya. Maka dari itu perlunya suatu permainan yang dapat mengenalkan anak pada suatu emosi dan cara penyampaianya.

Kelebihan

Media permainan *feeling the bad or good* ini mampu memberikan solusi terhadap pendidik dan peneliti selanjutnya dalam memberikan pembelajaran pengenalan awal emosi anak usia dini. Selain mampu menarik perhatian anak, permainan *feeling the bad or good* ini juga memberikan suatu gambaran kepada peneliti selanjutnya tentang konsep permainan dalam pengenalan emosi anak usia dini.

Untuk Guru

Dengan adanya permainan *feeling the bad or good* dalam dunia pendidikan dapat menjadikan rekomendasi untuk guru ketika memberikan pembelajaran kepada anak dan ketika membahas atau menyampaikan tentang masalah sosial emosionalnya, terutama pada emosionalnya dengan mengenalkan reaksinya secara tepat dan sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Darmawan, Deni. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Elfiadi. 2016. *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*. Itqan, Vol. VII, 53 – 60.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fakhruddin, Asef. 2018. *Sukses Menjadi Guru PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Farida & Reza, Muhammad. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran pada Kelompok Usia 3 – 4 Tahun di PPT Cempaka Kota Surabaya*. E-Journal Unesa PAUD Teratai.
- Gandana, G. 2015. *Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional “Kaulinan Barudak”*. Tesis: UPI.
- Goleman, D. 2016. *Kecerdasan Emosi*. Jakarta: Gramedia.
- Hansen, C., & Zambo, D. 2007. *Loving and Learning with Wimberly and David. Forecasting Emotional Development in Early Childhood Education*. Early Childhood Education Journal. 31 (4), 273 – 278.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kriete, Roxann & Davis, Carol. 2016. *The Morning Meeting Book 3rd Edition*. Turners Falls, MA: Center of Responsive Schools, Inc.
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Morissan. 2012. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Manizar, Ely. 2016. *Mengelola Kecerdasan Emosi*. Tadrib, Vol. II, 2 – 16.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Edisi Pertama. Cetakan Ke - 1*. Jakarta: PT Kencana.
- Nadhiroh, Yahdinil F. 2015. *Pengendalian Emosi (Kajian Religio - Psikologis tentang Psikologi Manusia)*. Jurnal Saintifika Islamica, Vol. 2, 53 – 63.
- Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Nurmalitasari, Femmi. 2015. *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*. Buletin Psikologi, Vol 23, 103 – 111.
- Permendikbud, No 137. Tahun 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Permendikbud, 146. Tahun 2014. *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Rachmawati, Yeni. 2010. *Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ramadhini, F., Yufiarti & Hapidin. 2019. *The Improvement of Speaking Ability of Children Aged 3 – 4 Years Through Morning Meeting Activities*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal (Scientific Journal of Preschool and Early School Education)*, Vol. IV, 15 – 27.
- Sanjaya, Vindra. 2011. *Dongeng Mendengarkan Kitab Suci Pada Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Santrock, John W. 2012. *Life – Span Development (Perkembangan Masa Hidup Edisi 13 Jilid 1, Penerjemah: Widiasinta)*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak. Jilid I edisi kesebelas*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, Fitria D & Simatupang, Nurhenti D. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Papan Falshcard Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A TK Putra Airlangga Surabaya*. *Jurnal: PAUD Teratai*, Vol 06, 1 – 2.
- Suci, E. S. W. & Hazizah, N. 2019. *Cara Menghadapi Anak ADHD bagi Orang Tua dan Pendidik*, 2 – 3.
- Sudarsana. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius Publisher.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono., dkk. 2007. *Metode Perkembangan Kognitif*. Bandung: Universitas Terbuka.
- Suprahbawati, Nindyah & Komalasari, Dewi. 2014. *Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan dengan Menggunakan Metode Montessori untuk Anak Usia 3 – 4 Tahun di PPT Ananda Tandes Surabaya*. *Jurnal: PAUD Teratai*.
- Susanti, Yanti. 2018. *Implementasi Metode Time Out Dalam Mengontrol Emosi Anak Usia Dini (Studi Pada Siswa TK Inklusi Mutiara Hati Bandung)*. *OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, Vol. 3, 73 – 88.
- Solehudin, M. 2010. *Bermain Merupakan Sarana yang Unik dan Alami bagi Perkembangan dan Belajar Anak*. *Jurnal Pendidikan*.
- Tandry, Novita. 2011. *Mengenal Tumbuh Kembang Anak dan Masalahnya*. Jakarta: Libri.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20. Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Widana, I Wayan & Muliani, P. L. 2020. *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: Klik Media
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.