

Pengaruh Permainan Lempar Gelang Terhadap Kemampuan Emosional kelompok B di TK Dharma Wanita Beringin Kwedenkembar Mojokerto

Yeni Ambarwati

Email: yeniambarwati188@yahoo.com

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Rohita, S.Pd, M.Pd

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Kemampuan emosional sangat penting dimiliki setiap orang, untuk itu perlu dikembangkan sejak usia dini sebagai pondasi anak untuk menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab. Latar belakang rendahnya kemampuan emosional di kelompok B terbukti dari 25 anak masih terdapat anak yang kemampuan emosinya masih rendah. Hal ini terlihat pada saat anak mengikuti kegiatan belajar mengajar masih terdapat anak yang berebut alat tulis maupun mainan milik temannya, ketika anak berbaris tidak sengaja menyenggol temannya hingga yang tersenggol menangis sampai berteriak-teriak. Permainan lempar gelang merupakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan mengekspresikan emosi dengan cara yang wajar, mampu meningkatkan kemampuan motorik dan anak dapat sabar menunggu giliran. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu ingin membuktikan apakah ada pengaruh permainan lempar gelang terhadap kemampuan emosional anak.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen bentuk *Pre Experimental Design*. Subjek penelitian ini adalah kelompok B di TK Dharma Wanita Beringin berjumlah 25 anak yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen (13 anak) dan kelompok kontrol (12 anak). Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik penilaian skor rata-rata yang membandingkan 2 kelompok bebas yang menggunakan rumus *t-test*. Rumus *t-test* ini adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka penelitian ini dinyatakan signifikan adanya pengaruh antar 2 variabel.

Berdasarkan hasil perhitungan skor kemampuan emosional anak diketahui nilai $t_{tabel} (a = 0,05) = 2,069$ sedangkan $t_{hitung} = 5$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel} (5 > 2,069)$. Maka dinyatakan bahwa ada perbedaan kemampuan emosional yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana rata-rata kemampuan emosional anak kelompok eksperimen sebesar 24 point dan skor rata-rata kemampuan emosional anak kelompok kontrol sebesar 15 point. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa permainan lempar gelang berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan emosional anak kelompok B di TK Dharma Wanita Beringin Kwedenkembar Mojokerto.

Kata kunci: kemampuan emosional, permainan lempar gelang

ABSTRACT

Emotional ability is very important for someone. Therefore it must be developed early as the basic for being responsible person. The background of this research is the low of B group children's emotional ability. There are 25 children who have low emotional skill, such as they are snatch their friends' stationeries or crayon in the learning process. They touch their friends till they are crying when they are in row. They also shout out when their toys are taken by their friends. The alternative solution or this problem is using lempar gelang (throwing bracelet) to find whether it has influence for children's emotional ability or not.

This research is Pre Experimental Design which is conducted to B group children at Dharma Wanita kindergarten Beringin. It has 25 students. The experiment group (B1) consists of 13 students and controlled group (B2) has 12 children. The data collecting technique is observation. The researcher analyzes the data by using average scoring system. It is done by comparing 2 independent groups.

Based on the result of scoring process of children's emotional ability, $t_{table} (a = 0.05) = 2.069$ while $t_{count} = 5$. Therefore, $t_{count} > t_{table} (5 > 2.069)$. It can be concluded that there is a significant difference of emotional ability between experiment group and controlled group. The experiment group's score of emotional ability is 24 and the controlled group's score of emotional ability is 15. It can be concluded that the learning process by using lempar gelang (throwing bracelet) can improve children's emotional ability. The suggestion give to the teacher is they should create more various learning and teaching process by using lempar gelang (throwing bracelet) game. It can be done by taking the steps and rules from the games.

Keywords : emotional ability, lempar gelang (throwng bracelet) game

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian penting untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, seperti yang dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan dan mengembangkan kehidupan bangsa Indonesia yaitu manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan jasmani dan rohani, membentuk kepribadian yang baik dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan kebangsaan. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam mengembangkan sumber daya manusia. Apabila bangsa Indonesia menginginkan warga negaranya menjadi cerdas maka hak atas pendidikan perlu diberikan seluas-luasnya kepada semua golongan masyarakat, sejak usia dini sampai usia lanjut.

Masa usia dini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan konsep disiplin, kemandirian, seni, serta moral dan nilai-nilai agama. Perkembangan kemampuan tersebut membutuhkan stimulasi dan kondisi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal (Hurlock, 2003:213). Stimulasi yang tepat tentu akan mempengaruhi bagaimana tumbuh kembang dan interaksi anak pada lingkungannya. Tumbuh kembang dan interaksi anak dapat distimulasi dengan kegiatan bermain.

Menurut Prasetyono (2008:183) bermain merupakan bagian yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menjadi manusia yang seutuhnya. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengeksplorasi dunia sekitarnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengekspresikan perasaannya, serta berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa dia hidup dan dimana tempat ia hidup.

Mengingat betapa pentingnya aktivitas bermain bagi anak usia dini, maka usaha pengembangan kecerdasan anak lebih sesuai dan tepat bila menggunakan aktivitas bermain termasuk pengembangan kecerdasan emosional. Menurut Tridhonanto (2009:5) kecerdasan emosional merupakan komponen yang membuat seseorang menjadi pintar menggunakan emosi. Kecerdasan emosi menuntut seseorang agar dapat mengembangkan kemampuan emosionalnya.

Kemampuan emosional sangat penting untuk dimiliki setiap orang. Seseorang yang memiliki kemampuan emosional akan lebih mudah dalam mengatasi emosinya, akan lebih mampu meredam amarahnya, ketika marah mereka mampu mengungkapkan amarahnya kepada orang lain dengan cara yang wajar, ketika sedih mereka tidak akan menggunakan kesedihannya untuk mengganggu orang lain serta ketika bahagia mereka tidak sampai berteriak-teriak atau melempar benda.

Salah satu tingkat pencapaian perkembangan kemampuan emosional untuk kelompok B pada kurikulum 2010 adalah mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada. Adapun indikator dari pencapaian kemampuan emosional tersebut adalah sabar menunggu giliran, mampu mengendalikan emosi yang wajar, senang ketika mendapatkan sesuatu dan antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan. Untuk penelitian ini indikator yang dipilih adalah mampu mengendalikan emosi dengan cara yang wajar, misalnya emosi kesal, sedih dan senang.

Memiliki kemampuan ekspresi emosi yang wajar sangat penting dimiliki seseorang. Anak yang memiliki kemampuan emosi yang wajar akan mudah diterima di lingkungan masyarakat. Di dalam bermasyarakat anak dapat menempatkan emosinya secara tepat di lingkungan sekitarnya serta anak mampu bergaul dengan teman sebaya. Misalnya ketika sedih mereka tidak akan menggunakan kesedihannya untuk menyakiti orang lain, ketika gembira mereka tidak akan sampai berteriak-teriak serta ketika marah mereka mampu menggunakan marahnya dengan cara yang wajar. Sehingga seseorang yang memiliki ekspresi emosi yang wajar akan mudah diterima di masyarakat daripada seseorang yang memiliki ekspresi emosi yang tidak wajar.

Berdasarkan hasil observasi di TK Dharma Wanita Beringin Mojoanyar Mojokerto bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar dan istirahat kemampuan anak untuk mengekspresikan emosi masih rendah, dari 25 anak kelompok B terdapat 11 anak yang kemampuan ekspresi emosinya masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada saat bermain anak masih sering berebut mainan dengan temannya, pada saat belajar masih terdapat anak yang berebut alat tulis maupun crayon milik temannya, ketika anak berbaris tidak sengaja menyenggol temannya hingga yang tersenggol menangis sampai berteriak-teriak serta pada saat bermain mainannya direbut oleh temannya hingga yang direbut menjadi kesal sampai melempar-

lempar barang didekatnya. Dari fenomena yang sering terjadi menunjukkan bahwa banyak anak dalam perkembangan emosinya belum stabil.

Setelah melakukan wawancara diketahui bahwa untuk meningkatkan kemampuan ekspresi emosi anak di TK Dharma Wanita Beringin menggunakan metode bercerita. Berdasarkan pengamatan penggunaan metode bercerita kurang efektif untuk mengembangkan kemampuan emosi anak. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan metode bercerita kurang efektif adalah anak hanya duduk dan mendengarkan, metode cerita yang digunakan terlalu lama sehingga anak merasa bosan, dan cerita yang digunakan kurang menarik bagi anak.

Melihat adanya perbedaan antara kenyataan dengan seharusnya maka perlu adanya sebuah solusi. Solusi yang dilakukan agar anak dapat mengembangkan kemampuan emosinya adalah dengan metode bermain yang menggunakan sebuah permainan. Menurut Hetherington dan Parke (dalam Desmita, 2008:141) permainan adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan emosi anak adalah bermain lempar gelang. Di mana dengan bermain lempar gelang anak-anak dapat memainkan gelang dengan berbagai variasi yaitu melemparkan gelang mulai dari jarak dekat sampai jarak jauh, sehingga permainan ini dapat berlangsung menyenangkan dan perkembangan kemampuan emosi anak akan tercapai secara optimal. Adapun diameter gelang yang akan digunakan dalam permainan ini adalah 8 cm.

Adapun alasan memilih permainan tradisional “lempar gelang” yaitu Permainan ini dapat dimainkan dimanapun baik di luar ruangan maupun di dalam ruangan, selama ada *partner* permainan ini dapat dilangsungkan dengan penuh keceriaan. Sehingga berdasarkan permasalahan yang ada akan diatasi dengan melakukan penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Permainan Lempar Gelang Terhadap Kemampuan Emosional Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Beringin Kwedenkembar Mojoanyar Mojokerto**”

Hampir semua kegiatan anak adalah bermain. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan anak tergolong kegiatan yang menyenangkan. Tanpa suasana yang menyenangkan, kegiatan itu tidak berarti apa-apa walaupun terbiaya mahal. Sebagian interaksi dengan teman sebaya selama masa kanak-

kanak melibatkan permainan. Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan untuk kesenangan kegiatan itu sendiri. (Santrock, 2002:272).

Permainan yang bersifat turun temurun dari nenek moyang salah satunya adalah permainan tradisional lempar gelang. Target permainan ini adalah memasukkan gelang ke pasaknya dengan jarak tertentu. Dalam permainan ini anak belajar melempar atau mengarahkan sesuatu sesuai yang dituju, semakin mahir anak melakukan permainan ini maka jarak akan semakin dijauhkan. Permainan ini sangat cocok untuk kompetisi dalam perlombaan antar kelas maupun untuk kegiatan perlombaan di masyarakat. (<http://mainananakshop.blogspot.com/2012/03/lempar-gelang.html>, diunduh 16 januari 2013).

Lempar gelang adalah mainan edukasi untuk APE jenis ketangkasan dan kesabaran (http://pondokedukatif.com/b035_lempar_gelang.shtml diunduh 16 januari 2013). Mainan ini tergolong permainan sederhana akan tetapi bila dikemas dengan baik permainan ini menjadi permainan yang menarik dan cukup seru. Permainan ini tidak memerlukan ruang yang luas dan hanya dengan menggunakan gelang plastik dan botol sebagai sarana permainan.

Sementara itu, menurut Achroni (2012:103) permainan lempar gelang merupakan permainan yang sangat mudah, peralatan yang digunakan pun hanya menggunakan karet gelang. Namun dalam permainan ini dapat menggunakan gelang plastik sebagai pengganti karet.

Tata cara dalam permainan ini sangatlah mudah. *Pertama*, sebuah botol ditaruh di tanah dengan jarak tertentu, kemudian dibuat satu garis sebagai batas tempat berdirinya pemain untuk memasukkan gelang pada botol. *Kedua*, urutan pemainnya dilakukan semacam undian yaitu dari perwakilan masing-masing kelompok melakukan um-pim-pa, siapa yang menang akan mendapat giliran pertama untuk memainkan. Selanjutnya ssetiap kelompok memegang 10 gelang. Pemain kelompok pertama melempar gelang yang sudah disediakan, siapa yang paling banyak mengumpulkan gelang yang berhasil masuk atau mengalung pada botol, maka gelang tersebut akan menjadi miliknya. *Ketiga*, bila dalam pelemparan tidak ada yang masuk pada botol maka yang akan menjadi pemenang adalah yang paling banyak memasukkan dalam botol.

METODE

Penelitian tentang pengaruh permainan lempar gelang terhadap kemampuan emosional anak kelompok B di TK Dharma Wanita Beringin Kwedenkembar Mojoanyar Mojokerto ini termasuk jenis penelitian yang bersifat eksperimen. Karena penelitian ini dilakukan untuk membuktikan adanya pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre Experimental Design* karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu (Arikunto, 2010:123). Berdasarkan jenis penelitian eksperimen di atas penelitian ini termasuk penelitian *Intac Group Comparison*, pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian yaitu kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B2 sebagai kelompok kontrol. Di mana kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) sedangkan Kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

Lokasi yang dipilih peneliti untuk melaksanakan penelitian ini adalah TK Dharma Wanita yang terletak di desa kwedenkembar kecamatan Mojoanyar Mojokerto sehingga yang dijelaskan dilatar belakang bahwa di sekolah tersebut proses pembelajaran kemampuan emosionalnya dilakukan dengan menggunakan metode bercerita tanpa ada variasi permainan lainnya. Jadi peneliti memilih sekolah tersebut untuk menerapkan permainan lempar gelang untuk meningkatkan kemampuan emosional anak.

Instrumen lembar penilaian yang digunakan untuk observasi dalam penelitian ini akan diuji validitasnya setiap item pernyataan dengan menggunakan *Construct Validity* (validitas konstruksi) yaitu instrumen yang berupa nontes

yang digunakan untuk mengukur sikap. Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang disusun, apakah instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan atau dirombak total. Dimana sampel yang digunakan dalam penelitian uji validitas ini adalah 25 anak. adapun langkah-langkah uji validitas sebagai berikut:

- Konsultasi item-item instrumen kepada para ahli
- Revisi
- Uji coba, kemudian dilanjutkan dengan reliabilitas

Selain itu peneliti mengolah data untuk membandingkan dua kelompok bebas dengan cara menggunakan rumus uji t-test data yang terkumpul berupa nilai kelompok eksperimen dan nilai kelompok kontrol dibandingkan sehingga diperoleh perbandingan yang signifikan untuk membandingkan dua kelompok bebas menurut Sukardi (2009:90) rumus yang digunakan yaitu :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2}\right)\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$
$$SS_1 = (\sum \bar{X}_1)^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{n_1}$$
$$SS_2 = (\sum \bar{X}_2)^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{n_2}$$

Keterangan :

- | | |
|-------------|---------------------------------|
| \bar{X}_1 | : Rata-rata kelompok kontrol |
| \bar{X}_2 | : Rata-rata kelompok eksperimen |
| SS | : Jarak setiap skor dari rerata |
| n | : Jumlah seluruh anak |

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum

Sekolah yang dijadikan sebagai objek penelitian berlokasi di desa Kwedenkembar kecamatan Mojoanyar kabupaten Mojokerto. TK Beringin ini dikepalai oleh ibu Sumardiyah, S.Pd, AUD dengan jumlah pendidik sebanyak 5 guru.

Empat guru lainnya merupakan lulusan sarjana pendidikan. Diantaranya bu Maysaroh, bu Marpu'ah, bu Anis dan bu Dika.

Adapun jumlah ruang yang terdapat di TK Dharmawanita Beringin yaitu sebanyak 6 ruang di antaranya 4 ruang kelas B1 B2 dan A1 A2 dan 1 ruang kepala sekolah serta 1 kamar mandi. Fasilitas yang terdapat dalam ruang kelas B adalah alat ukur tinggi badan, jam dinding, kalender, papan tulis, meja dan kursi serta rak buku dan rak sepatu. Sedangkan fasilitas yang ada di luar ruangan adalah

memiliki area bermain anak yaitu ayunan, prosotan dan jungkitan. Proses belajar mengajar yang dilakukan di TK Dharman Wanita Beringan di mulai pukul 07.00-09.30.

Penelitian ini dilakukan pada kelompok B yang berjumlah 25 anak yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B2 sebagai kelompok kontrol. Masing-masing kelompok berjumlah 13 anak dan 12 anak, dimana 13 anak sebagai kelompok eksperimen dan 12 anak sebagai kelompok kontrol.

2. Gambaran khusus

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4-7 September 2013. *Treatment* dilakukan selama 2 hari yaitu pada tanggal 4-5 September 2013. Sedangkan untuk *post-test* dilakukan selama 2 hari yaitu tanggal 6 dan 7 September 2013. Di mana pada tanggal 6 dilaksanakan di kelompok eksperimen dan pada tanggal 7 dilaksanakan dikelompok kontrol.

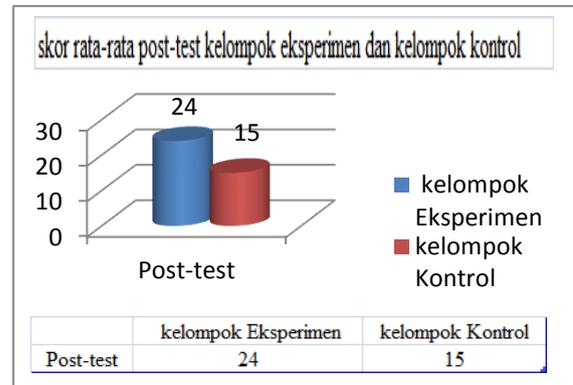
B. Pembahasan

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah peneliti memberikan *treatment* sebanyak 2 kali kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan lempar gelang. Setelah itu peneliti melakukan *post-test* kemampuan anak dengan menggunakan metode bercerita.

Adapun skor rata-rata *post-test* kemampuan emosional anak kelompok eksperimen sebesar 21 dari skor tertinggi 24, sedangkan skor rata-rata pada kelompok kontrol adalah sebesar 13 dari skor tertinggi 15. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan permainan lempar gelang lebih meningkatkan kemampuan emosional anak kelompok B di TK Dharmawanita Beringin dari pada kelompok kontrol yang pembelajarannya tanpa menggunakan permainan lempar gelang.

Dari skor data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan lempar gelang mudah meningkatkan kemampuan emosional anak di TK Dharmawanita Beringin Kwardenkembar. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan skor *Post-test* pada kelompok eksperimen meningkat lebih signifikan dibandingkan skor *post-test* yang ada di kelompok kontrol.

Skor Rata-rata *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



Berdasarkan gambar grafik tersebut dapat terlihat bahwa kemampuan emosional anak pada kelompok B pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kemampuan emosional anak pada kelompok kontrol. Adapun skor rata-rata kemampuan emosional anak di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan indikator yaitu mengendalikan emosi dengan cara yang wajar (kesal, sedih, senang) dan mengungkapkan ekspresi wajah dan tindakan (kesal, sedih dan senang).

Berdasarkan analisis data tersebut, maka dapat dikatakan bahwa dengan penggunaan permainan lempar gelang dalam proses kegiatan pembelajaran lebih berpengaruh signifikan karena anak dapat bermain dengan jarak jauh dan jarak dekat serta dalam bermain anak mendapatkan *reward* dan dukungan dari guru maupun teman-temannya sehingga anak akan lebih mudah mengembangkan kemampuan emosionalnya. Di mana dalam permainan lempar gelang ini anak-anak dapat memainkan di luar ruangan maupun di dalam ruangan, serta alat yang digunakan dalam permainan lempar gelang tergolong ekonomis dan mudah didapat.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Erikson (dalam Santrock, 2008:89) yang mengatakan bahwa pendidikan untuk anak-anak haruslah diberi banyak kebebasan untuk mereka mengeksplorasi dunianya yaitu dengan bermain. Bermain adalah kegiatan yang sangat disukai anak, maka dari itu guru harus mampu mengetahui kebutuhan anak sehingga guru dapat menjadi fasilitator untuk mengembangkan kemampuan anak dan memberikan kesempatan mengenal dirinya.

Hasil penelitian ini terkait dengan teori Nugraha (2010:1.8) yang mengatakan bahwa emosi dapat mempengaruhi iklim psikologis lingkungan

yaitu tingkah laku emosi anak yang ditampilkan dapat menentukan iklim psikologis lingkungan. Artinya apabila ada seorang anak yang pemarah dalam suatu permainan maka dapat mempengaruhi kondisi lingkungan saat itu. Di mana permainan akan menjadi tidak menyenangkan bahkan akan timbul pertengkaran.

Selain itu, kemampuan emosional dalam permainan lempar gelang ini juga mendukung teori Achroni (2012:194) yang mengatakan bahwa permainan lempar gelang ini mempunyai banyak manfaat yaitu memberikan kegembiraan, serta mampu mengembangkan kemampuan emosi pada anak. Oleh karena itu, penggunaan permainan lempar gelang yang dilakukan secara berulang-ulang dalam kurun waktu tertentu dapat memberikan stimulasi dalam mengembangkan kemampuan emosional anak.

PENUTUP

a. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan lempar gelang sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan emosional anak secara wajar pada kelompok B di TK Dharma Wanita Beringin Kwedenkembar. Secara khusus, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penggunaan permainan lempar gelang dapat meningkatkan kemampuan emosional secara wajar pada anak. Hal ini ditunjukkan dari analisis data yang diperoleh dari kelompok B yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana rata-rata hasil kemampuan emosional anak pada kelompok kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Hal tersebut diketahui dari nilai $t_{tabel} (a = 0,05) = 2,069$ sedangkan $t_{hitung} = 5$ sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel} (5 \geq 2,069)$. Jadi, ada pengaruh permainan lempar gelang terhadap kemampuan emosional anak kelompok B di TK Dharmawanita Beringin.

b. Saran

Sesuai dengan harapan peneliti yaitu agar penelitian ini dapat memberikan manfaat, setelah mencermati dan menemukan fakta maka penelitian dapat memberikan bahan masukan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat menambahkan variasi dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan lempar gelang dengan mengikuti langkah-langkah dan aturan dalam permainan

- b. Guru juga dapat memasukkan permainan lempar gelang sesuai dengan tema/materi pembelajaran.

2. Bagi Peneliti

- a. Melakukan penelitian mengenai permainan lempar gelang yang disediakan harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang telah ditentukan
- b. Melakukan penelitian mengenai penggunaan permainan lempar gelang dengan meletakkan variabel yang lain selain kemampuan emosional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam. Subhi. 2009. *Langkah Mudah Gali Potensi Si Buah Hati*. Solo: Pustaka Iltizam
- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktek (Edisi revisi 2010)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktek (Edisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosda
- Goleman, Daniel. 2002. *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Goleman, Daniel 1996, *Emotional Intelligence: kecerdasan Emosional* (terjemahan), Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Gottman, John dan Joan, Declaire. 2001. *Kiat-Kiat Membesarkan Anak yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Harjaningrum, Agnes Tri. 2007. *Peranan orang tua dan praktisi dalam membantu tumbuh kembang anak berbakat melalui pemahaman teori dan tren pendidikan*. Jakarta. Prenada media group.
- Hildayani, Rini. Dkk. 2008. *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Hurlock, Elizabeth. 2003. *Pengembangan anak*. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Izzaty ER. 2005. *Mengenali Permasalahan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Martuti. 2005. *Mengelola PAUD*. Yogyakarta: kreasi Wacana
- Montolalu, B. E. F, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyasa. 2012. *manajemen paud*. 2012. Bandung. PT remaja rosdakarya
- Nugraha Ali, Yeni Rachmawati. 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think
- Partini. 2010. *Pengantar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Prasetyono, D.S. 2008. *Serba-Serbi Anak Autis (Autisme dan Gangguan Psikologi lainnya)*. Jogjakarta: Diva Press
- Saodih, Nana. 2005. *Pengembangan Sosial emosi di taman kanak-kanak dan penilaiannya*. Jakarta, depdiknas direktorat jendral pendidikan tinggi
- Sujiono. Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2008. *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Tridhonanto. 2009. *Melejitkan Kecerdasan Emosi (EQ) Buah Hati*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Yusuf.I.N Syamsu. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya