

**INCREASE THROUGH EMOTIONAL INTELLIGENCE METHODS
TO PLAY THE ROLE OF CHILDREN AGED 3-4 YEARS
IN LOVE MOM KB PISANG BEREBUS DISTRICT OF
GUNUNG TOAR REGENCY KUANTAN SINGINGI**

Lesmaneti, Wilson, Devi Risma

Lesmaneti@gmail.com (081371136159), Wilson@yahoo.co.id, devirisma79@gmail.com

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Faculty of Teaching and Education University of Riau*

Abstract: based on the results of field observations on the level of emotional intelligence of the students is still low and teachers are still teaching methods that dominate and not varied. So that needs to be given in the form of a method of learning to play a role. This study aims to determine how high the increase emotional intelligence of children after using the method of playing the role of children aged 3-4 years in KB Kasih Ibu Pisang Berebus. The research method is a method of classroom action research conducted in two cycles, each cycle consisting of several stages, namely planning, action, observation and reflection. The number of subjects in this study 15 children in KB Kasih Ibu Pisang Berebus. Data taken from the evaluation at the end of each cycle. This study involved one colleague as an observer. Based on the data obtained from the results of the percentage increase in the first cycle is 40,9% and increased in the second cycle is 60,6%. It can be thus it can be concluded that the method of playing the role can improve emotional intelligence in children 3-4 years in KB Kasih Ibu pisang Berebus District of Gunung Toar Regency Kuantan Singingi.

Keywords: Role Playing, Emotional Intelligence

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL MELALUI
METODE BERMAIN PERAN ANAK USIA 3-4 TAHUN DI
KB KASIH IBU PISANG BEREBUS KECAMATAN
GUNUNG TOAR KABUPATEN
KUANTAN SINGINGI**

Lesmaneti, Wilson, Devi Risma

Lesmaneti@gmail.com (081371136159), Wilson@yahoo.co.id, devirisma79@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak: berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terhadap tingkat kecerdasan emosional anak didik masih rendah dan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang mendominasi dan tidak bervariasi. Sehingga perlu diberikan pembelajaran berupa metode bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan kecerdasan emosional anak setelah menggunakan metode bermain peran anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus. Metode penelitian yang dilakukan adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Jumlah subjek dalam penelitian ini 15 orang anak di KB Kasih Ibu Pisang Berebus. Data diambil dari hasil evaluasi pada setiap akhir siklus. Penelitian ini melibatkan satu orang teman sejawat sebagai pengamat. Berdasarkan data dari hasil persentase diperoleh peningkatan pada siklus I yaitu 40,9% dan peningkatan pada siklus II yaitu 60,6%. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan emosional pada anak 3-4 tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi.

Kata Kunci: Bermain Peran, Kecerdasan Emosional

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sambil belajar, karena anak akan merasa lebih senang dan tidak merasa dipaksa dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan merasa senang dan nyaman akan memberi pengaruh positif terhadap anak. Melalui pendidikan anak usia dini, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri, dan kemandirian dapat dikembangkan. *Emotional intelligence* (kecerdasan emosional) adalah suatu tingkat kepandaian dalam memahami emosi orang lain dan mengatur emosinya sendiri. Goleman (2007) menyatakan bahwa emosi adalah dorongan untuk bertindak rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angsur oleh evolusi.

Menurut Lazarus dalam Mashar (2011) emosi adalah suatu keadaan yang kompleks pada diri organisme, yang meliputi perubahan secara badaniah – dalam bernafas, detak jantung, perubahan kelenjar- dan kondisi mental, seperti keadaan menggembirakan yang ditandai dengan perasaan yang kuat dan biasanya disertai dengan dorongan yang mengacu pada suatu bentuk perilaku.

Kecerdasan emosional sebagai himpunan bagian melibatkan kemampuan memantau perasaan dan emosi baik pada diri sendiri maupun orang lain. Memasuki usia 3-4 tahun anak mulai dapat mengungkapkan strategi atau upaya pengendalian emosinya. Metode bermain peran adalah upaya membantu anak menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan anak dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya. Dengan bermain peran banyak manfaat yang diberikan kepada anak. Selain dapat bersosialisasi dengan orang lain anak juga dapat mengekspresikan perasaan mereka. Anak juga dapat terlibat dengan permasalahan yang timbul ketika anak bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu cara agar anak dapat belajar, bukan hanya mengenal diri sendiri, tetapi dapat mengenal dan memerankan orang lain agar mereka bisa melakukan sosialisasi dengan temannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti di KB Kasih Ibu Pisang Berebus dengan jumlah anak 15 orang, ditemukan beberapa masalah mengenai kecerdasan emosional dalam kegiatan pembelajaran seperti: bersabar menunggu giliran, anak selalu ingin tampil terlebih dahulu padahal belum gilirannya. Bekerja sama, anak tidak mau bekerja sama dalam memecahkan masalah yang terjadi saat bermain. Bertanggung jawab, setelah selesai bermain peran anak tidak membereskan alat dan kostum yang telah digunakan. Menguasai diri, anak yang dalam berperan kurang optimal anak yang lain marah hingga terjadi pertengkaran. Dan selama ini di KB Kasih Ibu dalam pembelajaran sering menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dan juga majalah.

Berdasarkan latar belakang yang peneliti amati maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Apakah melalui bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan emosional pada anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi?. 2) Bagaimana pelaksanaan bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan emosional pada anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi?. 3) Berapa besar peningkatan kecerdasan emosional melalui bermain peran pada anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi?.

Berdasarkan dengan permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan pada bagian terdahulu, adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui peningkatan kecerdasan emosional anak melalui metode bermain peran pada anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. 2) Untuk mengetahui pelaksanaan bermain peran dalam meningkatkan emosional pada anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. 3) Untuk mengetahui besarnya peningkatan kecerdasan emosional melalui bermain peran pada anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi.

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Manfaat Teoritis: Dapat menambah ilmu pengetahuan serta dapat membangkitkan semangat guru agar lebih kreatif lagi. 2) Manfaat Praktis: (a) Bagi Kepala Sekolah, Dapat menambah media dan alat peraga agar anak jauh lebih terpenuhi kebutuhannya dalam bermain. (b) Bagi guru, Agar guru menjadi guru yang kreatif supaya anak lebih berkembang serta guru dapat mengembangkan daya kreatifitasnya. (c) Bagi anak, agar anak semakin berkembang kecerdasan emosionalnya ketika mereka berada dalam lingkup masyarakat serta dapat mengontrol diri mereka sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. Adapun penelitian ini dilakukan pada bulan Januari-Mei 2016 terhitung dari pembuatan proposal sampai penelitian. Rancangan penelitian dalam penelitian ini adalah: penelitian tindakan kelas yaitu terdiri dari: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi/Pengamatan, dan Refleksi. Penelitian ini dimaksud untuk mengetahui adanya peningkatan kecerdasan emosional melalui metode bermain peran anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi.

Adapun subjek dalam penelitian ini ialah anak usia 3-4 tahun dengan jumlah anak laki-laki 5 orang dan anak perempuan 10 orang jadi total seluruhnya 15 orang. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Teknik analisis data yang di gunakan adalah analisis statistik deskriptif untuk mencari nilai rata-rata dan persentase keberhasilan anak sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung persentase peningkatan, Analisis data yang digunakan menurut Zainal (2009) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase peningkatan
- Posrate = Nilai sesudah diberikan tindakan
- Baserate = Nilai sebelum tindakan

Untuk mengetahui keberhasilan aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

- F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
 100% = Bilangan Tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum peneliti melaksanakan siklus 1, peneliti melakukan persiapan yaitu mengamati dan mengobservasi anak secara langsung di bulan April. Dari observasi kecerdasan emosional anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu desa Pisang Berebus Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi masih Kurang, oleh karena itu dari hasil observasi peneliti melakukan dan berusaha meningkatkan kecerdasan emosional anak dengan metode bermain peran sebagai tindakan pada setiap siklusnya. Sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Kecerdasan Emosional Anak Usia 3-4 Tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Sebelum Siklus

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	Persentase	Kriteria
1	Bersabar menunggu giliran	60	20	33,3	MB
2	Kemampuan bekerja sama	60	15	25	BB
3	Bertanggung jawab	60	19	31,7	MB
4	Mampu menguasai diri	60	15	25	BB
Jumlah		240	69	115	
Rata-rata				28,8	MB

Sumber : lampiran 3

Tabel 2 Kecerdasan Emosional Anak Usia 3-4 Tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Siklus I pertemuan 1

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	Persentase	Kriteria
1	Bersabar menunggu giliran	60	26	43,3	MB
2	Kemampuan bekerja sama	60	19	31,7	MB
3	Bertanggung jawab	60	20	33,3	MB
4	Mampu menguasai diri	60	17	28,3	MB
Jumlah		240	82	136,6	
Rata-rata				34,2	MB

Sumber: lampiran 4

Berdasarkan data tabel 2 dari empat indikator kecerdasan emosional anak yang diamati secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata 34,2%.

Tabel 3 Rekapitulasi Kecerdasan Emosional Siklus I

No	Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Bersabar menunggu giliran	43,3	43,3	63,3
2	Kemampuan bekerja sama	31,7	36,7	46,7
3	Bertanggung jawab	33,3	41,7	48,3
4	Mampu menguasai diri	28,3	35	38,3
	Jumlah	136,6	156,7	196,6
	Rata-rata	34,2	39,2	49,2
	Kriteria	MB	MB	MB

Berdasarkan tabel 3, dapat dijelaskan bahwa rata-rata kecerdasan emosional anak pada siklus I pertemuan 1 dengan rata-rata 34,2% dengan kriteria mulai berkembang, siklus I pertemuan ke-2 nilai rata-rata adalah 49,2% dengan kriteria mulai berkembang, siklus I pertemuan ke-3 nilai rata-rata adalah 49,2 dengan kriteria mulai berkembang. Berdasarkan hasil rata-rata kecerdasan emosional anak pada siklus I di atas peneliti belum melihat peningkatan kecerdasan emosional anak yang optimal sehingga peneliti melanjutkan ke siklus 2.

Tabel 4. Rekapitulasi Aktivitas Anak Siklus 1

Indikator	Pert-1	Pert-2	Pert-3
1. Anak mau mendengarkan dengan baik penjelasan guru tentang pembelajaran melalui bermain peran	35,6	57,8	66,7
2. Anak mendengarkan dengan baik penjelasan tentang langkah-langkah bermain peran yang disampaikan oleh guru	44,4	48,9	62,2
3. Anak mau melakukan peranapa yang akan dimainkan dan dipilih oleh guru	35,6	53,3	60
4. Anak mau menceritakan kegiatan peran yang telah dilakukannya	46,7	46,7	60
5. Anak termotivasi dengan baik	40	44,4	64,4
6. Anak berterima kasih tentang penghargaan yang diberikan guru	57,8	55,6	62,2
Jumlah	260,1	306,7	375,5
Rata-rata	43,3	51,1	62,6
Kriteria	C	C	C

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dijelaskan bahwa rata-rata aktivitas anak pada siklus I pertemuan 1 diperoleh rata-rata 43,3% dengan kriteria cukup, pada pertemuan 2 diperoleh skor 51,1% dengan kriteria cukup, sedangkan pertemuan 3 nilai rata-rata diperoleh adalah 62,6% masih dengan kriteria cukup.

Berdasarkan hasil observasi selama memberikan tindakan pada siklus I proses pembelajaran yang dikemukakan di atas, dan melihat tingkat motivasi belajar anak tersebut, maka ditemukan beberapa kelemahan dan kekurangan dalam kegiatan

pembelajaran dengan metode bermain peran antara lain: Guru memilih anak peran apa yang akan dia lakukan, jadi anak dalam bermain peran tidak bermain dengan baik.

Tabel 6 Rekapitulasi kecerdasan emosional Anak Siklus 2

No	Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Bersabar menunggu giliran	50	70	83,3
2	Kemampuan bekerja sama	41,7	58,3	73,3
3	Bertanggung jawab	46,7	60	68,3
4	Mampu menguasai diri	46,7	55	73,3
	Jumlah	185,1	243,3	298,2
	Rata-rata	46,3	60,8	74,6
	Kriteria	MB	BSH	BSH

Berdasarkan table 6, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional anak pada siklus II pertemuan ke-1 dengan rata-rata 46,3% dengan kriteria mulai berkembang, siklus II pertemuan ke-2 dengan rata-rata 60,8% dengan kriteria berkembang sesuai harapan, siklus II pertemuan ke-3 dengan rata-rata adalah 74,6% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil rata-rata observasi ini peneliti tidak perlu mengadakan tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran lagi. Karena seluruh aktivitas kegiatan telah dilakukan dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Pada kegiatan belajar mengajar disekolah sangat terkait dengan aktivitas guru. Nilai rata-rata aktivitas guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Pada siklus II pertemuan 1 diperoleh jumlah skor 12 dengan rata-rata 66,7% dengan kriteria tinggi, pada pertemuan 2 jumlah skor 13 dengan nilai rata-rata 72,2% dengan kriteria tinggi, dan pada pertemuan 3 jumlah skor 15 dengan rata-rata 83,3% dengan kriteria sangat tinggi.

Aktivitas guru diikuti dengan peningkatan aktivitas anak, berikut dijelaskan aktivitas anak saat dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, lembar observasi aktivitas anak diukur dari 6 komponen. Nilai rata-rata aktivitas anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7 Aktivitas Anak Siklus II pertemuan 1

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	Persentase	Kriteria
1	Anak mau mendengarkan dengan baik penjelasan guru tentang pembelajaran melalui bermain peran	45	27	60	C
2	Anak mendengarkan dengan baik penjelasan tentang langkah-langkah bermain peran yang disampaikan oleh guru	45	22	48,9	C
3	Anak mau melakukan peranapa yang akan dimainkan dan dipilih oleh guru	45	21	46,7	C
4	Anak mau menceritakan kegiatan peran yang telah dilakukannya	45	23	51,1	C
5	Anak termotivasi dengan baik	45	22	48,9	C
6	Anak berterima kasih tentang penghargaan yang diberikan guru	45	25	55,6	C
Jumlah		270	140	311,2	
Rata-rata				51,9	C

Tabel 8 Rekapitulasi Aktivitas Anak Siklus II

No	Indikator	Pert-1	Pert-2	Pert-3
1	Anak mau mendengarkan dengan baik penjelasan guru tentang pembelajaran melalui bermain peran	60	66,7	82,2
2	Anak mendengarkan dengan baik penjelasan tentang langkah-langkah bermain peran yang disampaikan oleh guru	48,9	60	66,7
3	Anak mau melakukan peranapa yang akan dimainkan dan dipilih oleh guru	46,7	66,7	88,9
4	Anak mau menceritakan kegiatan peran yang telah dilakukannya	51,1	66,7	68,9
5	Anak termotivasi dengan baik	48,9	64,4	53,3
6	Anak berterima kasih tentang penghargaan yang diberikab guru	55,6	62,2	82,2
Jumlah		311,2	386,7	442,2
Rata-rata		51,9	64,4	73,7
Kriteria		C	C	B

Berdasarkan tabel 19 diatas, dijelaskan bahwa rata-rata aktivitas anak dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus II pertemuan 1 diperoleh rata-rata 51,9% dengan kriteria cukup, pada pertemuan 2 diperoleh skor 64,4% dengan kriteria cukup, sedangkan pertemuan 3 nilai rata-rata diperoleh adalah 73,7% dengan kriteria meningkat menjadi baik.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini jauh lebih baik dari tindakan siklus I. Kecerdasan emosional anak sudah meningkat melalui pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Pada siklus II terdapat rata-rata 60,6% dengan kriteria baik sesuai harapan sedangkan sebelum tindakan dan siklus I masih berada pada kriteria mulai berkembang. Selain itu peneliti juga melakukan perbandingan antara

kecerdasan emosional anak sebelum diberi tindakan dan sesudah diberi tindakan pada akhir siklus II sebesar 60,6%. Hasil dari pengamatan tersebut kemudian dianalisis dan dievaluasi sehingga dapat diperoleh kesimpulan dari keseluruhan pelaksanaan sebelum tindakan, siklus I dan siklus II, bahwa kecerdasan emosional anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran.

Tabel 9. Rekapitulasi Kecerdasan Emosional Anak Sebelum Siklus 1 dan Siklus 2

No	Indikator	Sebelum Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Bersabar menunggu giliran	33,3	50	67,8
2	Kemampuan bekerja sama	25	38,4	57,8
3	Bertanggung jawab	31,7	41,1	58,3
4	Mampu menguasai diri	25	33,9	58,3
	Jumlah	115	163,3	242,2
	Rata-rata	28,8	40,9	60,6
	Kriteria	MB	MB	BSH

Dari tabel 9 di atas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan antara kecerdasan emosional anak sebelum siklus, siklus 1 dan siklus 2. Rata-rata yang diperoleh sebelum siklus adalah 28,8% dengan kriteria mulai berkembang, pada siklus 1 dengan rata-rata 40,9% dengan kriteria mulai berkembang, dan siklus 2 dengan rata-rata 60,6% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Untuk mengetahui besarnya peningkatan yang terjadi pada siklus I dapat dilihat dari perhitungan analisis data berikut:

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

$$P = \frac{40,9 - 28,8}{28,8} \times 100\%$$

$$P = \frac{12,1}{28,8} \times 100\%$$

$$P = 0,4201 \times 100\%$$

$$P = 42,01\%$$

Dari perhitungan analisis data diatas dapat dilihat bahwa peningkatan yang terjadi pada siklus I adalah sebesar 42,01%, peningkatan yang terjadi pada siklus I ini belum mengalami peningkatan yang berarti, oleh karena itu perlu dilanjutkan ke siklus II. Dari hasil observasi diatas didapat rata-rata kecerdasan emosional anak pada siklus I adalah sebesar 40,9%, setelah dilakukan siklus II nilai rata-rata kecerdasan emosional anak mengalami peningkatan sebesar 60,6%. Untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada siklus II apabila dibandingkan dengan siklus I dapat dilihat dari perhitungan analisis data berikut ini:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

$$P = \frac{60,6 - 40,9}{40,9} \times 100\%$$

$$P = \frac{19,7}{40,9} \times 100\%$$

$$P = 0,4817 \times 100\%$$

$$P = 48,17\%$$

Peningkatan secara umum

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

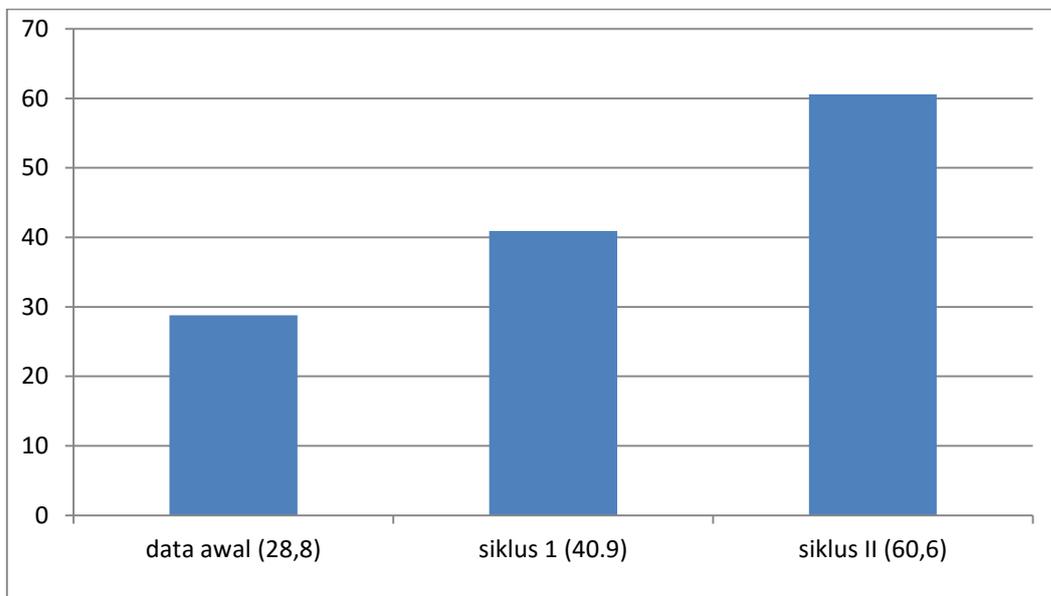
$$P = \frac{60,6 - 28,8}{40,9} \times 100\%$$

$$P = \frac{31,8}{40,9} \times 100\%$$

$$P = 0,7775 \times 100\%$$

$$P = 77,75\%$$

Peningkatan ini juga dapat disajikan dalam bentuk diagram batang, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 Grafik Peningkatan Kecerdasan Emosional Anak Usia 3-4 Tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus

Dari penilaian yang dilakukan terlihat peningkatan kecerdasan emosional anak yang cukup berarti dibandingkan dengan siklus I, apabila siklus I diperoleh rata-rata 40,9% dan siklus II diperoleh rata-rata 60,6%. Dari hasil tindakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan kecerdasan emosional anak usia 3-4 tahun dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran. Menurut Soegeng Santoso (1995) metode bermain peran adalah upaya membantu anak menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan anak dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya. Dengan bermain peran banyak manfaat yang diberikan kepada anak. Selain dapat bersosialisasi dengan orang lain anak juga dapat mengekspresikan perasaan mereka. Anak juga dapat terlibat dengan permasalahan yang timbul ketika anak bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu cara agar anak dapat belajar, bukan hanya mengenal diri sendiri, tetapi dapat mengenal dan memerankan orang lain agar mereka bisa melakukan sosialisasi dengan temannya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Kecamatan Gunung Toar melalui metode bermain peran dapat disimpulkan dalam beberapa hal sebagai berikut:

1. Melalui bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu Pisang Berebus Kecamatan Gunung Toar.
2. Peningkatan ini dapat terjadi karena dalam pelaksanaan metode bermain peran guru sudah melaksanakannya dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dan melaksanakan refleksi setiap akhir siklus.
3. Diketahui seberapa tinggi peningkatan kecerdasan emosional anak, dimana hasil rata-rata sebelum siklus sebesar 28,8%, pada siklus I peningkatan kecerdasan emosional anak terjadi sebesar 40,9% dan siklus II kembali terjadi peningkatan sebesar 60,6%.

Rekomendasi

Adapun rekomendasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Kepala Sekolah, Diharapkan dapat menambah media dan alat peraga agar anak jauh lebih terpenuhi kebutuhannya dalam bermain.
- b. Bagi guru, dengan metode bermain peran sangat efektif dalam membantu mengembangkan kecerdasan emosional anak dan guru menjadi lebih kreatif serta dapat mengembangkan daya kreatifitasnya.
- c. Bagi anak dengan bermain peran kecerdasan emosional anak dapat ditingkatkan dan dengan bermain peran anak mampu mengontrol emosinya

DAFTAR PUSTAKA

- Arriyani, Neni. 2009. *Sentra Main Peran*. Sekolah Al Falah: Jakarta Timur.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta : Bandung.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Flash Books: Jogjakarta
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. Dikdasmen: Jakarta.
- Goleman, Daniel. 2007. *Emotional Intelligence: Kecerdasan Emosional mengapa EI lebih penting dari pada IQ*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Goleman, Daniel. 1996. *Kecerdasan Emosional*. Terj. T. Hermaya. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Hisyam, Zaini, Dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani. Yogyakarta.
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Prenada Media: Jakarta.
- Permendiknas No.58 Tahun 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2012. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Gardner Baru*. Ar-ruzz Media. Jogjakarta.
- Santoso, Soegeng. 1995. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Citra Pendidikan Indonesia: Jakarta.
- Syaiful Bahri, Djamarah, dan Zain. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Reinka Cipta: Jakarta.
- Wijana D, Widarmi. 2008. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Yrama Widya: Bandung.