

***EFFECT OF CARD GAME CRUSH EXPRESSION OF  
INTELLIGENCE EMOSIONAL CHILDREN AGES 5-6  
YEARS IN TK AISYIYAH BUSTANUL ATFHAL  
ISLAND CENTRAL DISTRICT BANJAR***

***Despera ayu, Wilson, Devi Risma***

*desperaayu@gmail.com (1205187559)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 field observations of the emotional intelligence of the students is still low and teachers are still using methods that dominate and less varied. So that needs to be given in the form of learning games that can increase a child's imagination. This study aims to determine the effect of a card guessing game images expression of the emotional intelligence of children aged 5-6 years in kindergarten Aisyiyah Bustanul Atfhal Banjar Island. The sample used in this study were 17 children. The data collection techniques were used that observation. Data were analyzed using t-test with using SPSS version 20. The study hypothesis was availability a significant effect on emotional intelligence after applying the card guessing game image expression. It can be seen from the analysis of data obtained  $t = 18.98$  and  $p = 0.055$ . Because  $p < 0.05$  it can be concluded that differences in emotional intelligence there is protege significant after applying the graphics card guessing game of learning in carrying expression. So it means  $H_0$  rejected and  $H_a$  accepted which means no significant difference between before and after performing experiments by applying a guessing game card image expression. As for the influence of the graphics card guessing game against the expression of emotional intelligence in children aged 5-6 years tk Aisyiyah Bustanul Atfhal Banjar Island is the  $(p) = 0.37\%$ .*

***Keywords:*** *Emotional Intelligence, Expression Card Game*

# **PENGARUH PERMAINAN TEBAK KARTU EKSPRESI TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIAH BUSTANUL ATFHAL PULAU BANJAR**

**Despera Ayu, Wilson, Devi Risma**

desperaayu@gmail.com (1205187559), 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 dilapanganterhadap kecerdasan emosional anak didik masih rendah dan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang mendominasi dan kurang bervariasi. Sehingga perlu diberikan pembelajaran berupa permainan yang dapat meningkatkan imajinasi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tebak kartu gambar ekspresi terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Pulau Banjar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 17 orang anak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program SPSS versi 20. Hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional setelah menerapkan permainan tebak kartu gambar ekspresi. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisa data yang diperoleh thitung 18,98 dan  $p < 0,05$ . Karena  $p < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kecerdasan emosional anak didik yang signifikan sesudah menerapkan permainan tebak kartu gambar ekspresi dalam pembelajaran. Jadi artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan eksperimen dengan menerapkan permainan tebak kartu gambar ekspresi. Adapun besar pengaruh permainan tebak kartu gambar ekspresi terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di tk Aisyiyah Bustanul Atfhal Pulau Banjar adalah  $(p) = 0,37\%$ .

**Kata Kunci:** Kecerdasan Emosional, Bermain Tebak Kartu Ekspresi

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapat pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesejahteraan dan kesehatan fisik dan mental, yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja dan produktifitas. Yang pada akhirnya anak akan lebih mampu untuk mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak.

Kegiatan pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini, sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Tujuan pendidikan merupakan salah satu komponen kurikulum yang sangat penting karena tujuan pendidikan inilah yang menentukan kearah mana peserta didik akan dibina. Sebagai mana yang disebutkan dalam Undang-Undang Dasar No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa: "Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Bermain adalah sarana alami anak untuk mengenali dirinya, melatih kemampuan indra dan motorik, membangun kehidupan sosial, dan membentuk kepribadian dirinya. Kegiatan bermain pada anak yang dilengkapi dengan bermacam-macam alat permainan, bermain akan merangsang seluruh potensi yang dimiliki anak, menjadikan anak kreatif, dapat mengembangkan kemampuan fisik, pengetahuan, bahasa, sosial emosional dan anak pun dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan dirinya serta belajar mengenal lingkungan kehidupannya.

Permainan tebak kartu gambar ekspresi merupakan kegiatan atau permainan yang menebak isi hati orang lain melalui ekspresi wajah orang tersebut. Permainan ini bertujuan merangsang kepekaan anak terhadap isi hati dan perasaan orang lain atau teman sebayanya, selain itu dengan mengikuti permainan tebak kartu gambar ekspresi diharapkan anak mampu mengenali dan membedakan berbagai ekspresi emosi seperti: senang, sedih, takut, marah, jijik, dan menangis. Sehingga anak akan lebih peka terhadap kondisi dan situasi lingkungan dimana anak berada. Menurut Plutchik (2003), emosional seseorang dapat diamati melalui ekspresi wajah, ekspresi tubuh, dan ekspresi vocal.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 lingkup perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun adalah 1) Bersikap kooperatif dengan teman, 2) Menunjukkan sikap toleran, 3) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias), 4) Memahami peraturan dan disiplin, 5) Menunjukkan rasa empati, 6) Bangga terhadap hasil karya sendiri, 7) Menghargai keunggulan orang lain, 8) Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Aiayiyah kecerdasan emosional anak masih rendah. Hal ini terlihat dari, 1) Anak tidak mau menolong teman, 2) Anak tidak mau mengantri, 3) Anak sering berebut mainan, 4) Anak kurang percaya diri dan pendiam. Dari fenomena di atas memperlihatkan kecerdasan emosional anak yang belum berkembang dengan baik, karena anak dituntut memiliki kecerdasan emosional yang sesuai dengan tuntutan dimana anak berada. Kecerdasan emosional tersebut di atas diduga karena guru hanya menggunakan metode bercerita dan membacakan dongeng saja. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimanakah

kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah sebelum diberikan permainan tebak kartu gambar ekspresi?. 2) Bagaimana kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Setelah diberikan permainan tebak kartu gambar ekspresi?. 3) Seberapa besarkah pengaruh permainan tebak kartu gambar ekspresi terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah?

Sesuai dengan masalah diatas yang telah dirumuskan pada bagian terdahulu, adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah sebelum menggunakan permainan tebak kartu gambar ekspresi, 2) Untuk mengetahui kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah sesudah menggunakan permainan tebak kartu gambar ekspresi, 3) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tebak kartu gambar ekspresi terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dari hasil penelitian ini adalah: 1) Manfaat Teoritis: (a) Menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang pengaruh permainan tebak kartu gambar ekspresi terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun. (b) Menambah pengetahuan penulis dalam memahami kecerdasan emosional anak 5-6 tahun. 2) Manfaat Praktis: (a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi khususnya kepada orang tua, guru, dalam menggali kecerdasan emosional yang dimiliki oleh anak. (b) Anak akan lebih biasa meningkatkan kecerdasan emosional, kreatifitas, kemandirian, dan saling menghargai antar sesama baik dilingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Pulau Banjar kelompok usia 5-6 tahun. Adapun penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-Juli 2016 terhitung dari pembuatan proposal sampai penelitian. Rancangan penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan model pra eksperimen *one group pre- test design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding Sugiyono (2012). Penelitian ini dimaksud untuk mengetahui adanya pengaruh permainan tebak kartu gambar ekspresi terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Pulau Banjar.

Adapun subjek dalam penelitian ini ialah anak kelas B yang berjumlah 17 orang anak usia anak 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi. Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi anak dalam proses belajar pada kecerdasan emosional.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji-t, untuk melihat pengaruh permainan tebak kartu gambar ekspresi terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Pulau Banjar sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung pengaruh treatment (perlakuan) perbedaan rata-rata dengan uji-t (suharmisi Arikunto, 2010) sebagai berikut:

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari deviasi (d) antara post test dan pre test

xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-md)

$\sum xd^2$  = Jumlah kuadrat deviasi

Df = Atau db adalah N-1

N = Banyaknya subjek

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek diobservasi berdasarkan indikator kecerdasan emosional anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Skor tertinggi adalah 4 dan skor yang terendah adalah 1.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian Mean Dan SD Hipotetik

Variabel	Skor dimungkinkan (Hipotetik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD
Pretest	8	32	20	4

Berdasarkan tabel 1 diatas, maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor kecerdasan emosional anak meningkat setelah diberikan eksperimen (menggunakan permainan tebak kartu gambar ekspresi terhadap kecerdasan emosional anak) ini menandakan permainan tebak kartu gambar ekspresi berpengaruh positif untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak.

Agar dapat menggambarkan keadaan subjek berdasarkan data yang diperoleh maka harus dibuat distribusi frekuensi terhadap nilai dari variabel yang diteliti dengan cara menggolongkan subjek menjadi empat kelompok, yaitu kelompok sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah. Menurut Suharmisi Arikunto (2010), menyatakan criteria dari persentase adalah sebagai berikut:

Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan kepada anak untuk mengetahui bagaimana kecerdasan emosional anak sebelum pemberian perlakuan. Berdasarkan hasil *pretest* tersebut maka dapat dilihat bahwa kecerdasan emosional anak didik di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal dinilai masih rendah. Pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengetahui gambaran kecerdasan emosional anak sebelum menerapkan permainan tebak kartu gambar ekspresi, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2 Kecerdasan Emosional Anak Sebelum Diberikan Perlakuan**

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Persen %	Kriteria
1	Bersikap kooperatif dengan teman	21	68	30,9	BB
2	Menunjukkan sikap toleran	21	68	30,9	BB
3	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada	32	68	47,1	MB
4	Memahami peraturan dan disiplin	21	68	30,9	BB
5	Menunjukkan rasa empati	20	68	29,4	BB
6	Bangga terhadap hasil karya sendiri	20	68	29,4	BB
7	Menghargai keunggulan orang lain	20	68	29,4	BB
8	Memiliki sikap gigih	26	68	38,2	BB
Jumlah		181	544	294,2	
Rata-rata		22,6	68	36,8	BB

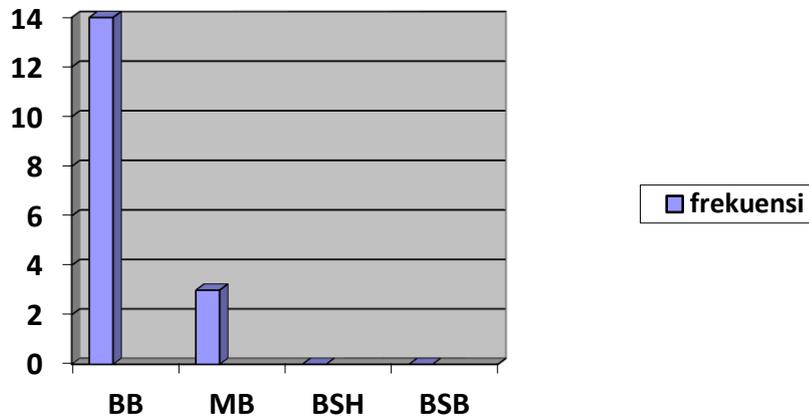
Berdasarkan tabel 2 diatas maka dapat diketahui bahwa kecerdasan emosional anak sebelum penerapan permainan tebak kartu gambar ekspresi pada indikator pertama berada pada kategori rendah (BB) dengan persentase 30,9%, pada indikator kedua berada pada kategori rendah (BB) dengan persentase 30,9%, pada indikator ketiga berada pada kategori cukup tinggi (MB) dengan persentase 47,1%, pada indikator keempat berada pada kategori rendah (BB) dengan persentase 30,9%, pada indikator kelima berada pada kategori rendah (BB) dengan persentase 29,4%, pada indikator keenam berada pada kategori rendah (BB) dengan persentase 29,4%, indikator ketujuh berada pada kategori rendah (BB) dengan persentase 29,4%, dan pada indikator kedelapan berada pada kategori rendah (BB) dengan persentase 38,2%.

**Tabel 3 Kategori Kecerdasan Emosional Anak Sebelum Diberikan Permainan Tebak Kartu Gambar Ekspresi Emosi**

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persen (%)
BB	8-13	14	82,4
MB	14-19	3	17,6
BSH	20-25	0	0
BSB	26-32	0	0
Jumlah			100

Berdasarkan tabel diatas didapatkan kecerdasan emosional anak sebelum perlakuan (*pretest*) pada kategori rendah (BB) terdapat 14 orang anak dengan persentase 82,4%, anak yang pada kategori cukup tinggi (MB) terdapat 3 orang anak dengan persentase 17,6%, sedangkan pada kategori tinggi dan sangat tinggi belum ada.

Gambaran umum kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal sebelum penerapan permainan tebak kartu gambar ekspresi dapat juga disajikan dalam bentuk diagram batang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah:



Grafik 1. Kecerdasan emosional anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal sebelum penerapan permainan tebak kartu gambar ekspresi

Penelitian selanjutnya memberikan *treatment* dengan menerapkan permainan tebak kartu gambar ekspresi. Pada penelitian ini peneliti sebagai pemberi perlakuan. Kegiatan ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Kecerdasan Emosional Anak Sesudah Diberikan Perlakuan**

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Persen %	Kriteria
1	Bersikap kooperatif dengan teman	40	68	58,8	MB
2	Menunjukkan sikap toleran	34	68	50,0	MB
3	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada	48	68	70,6	BSH
4	Memahami peraturan dan disiplin	40	68	58,8	MB
5	Menunjukkan rasa empati	40	68	58,8	MB
6	Bangga terhadap hasil karya sendiri	37	68	54,4	
7	Menghargai keunggulan orang lain	35	68	51,5	MB
8	Memiliki sikap gigih	45	68	66,1	BSH
Jumlah		303	544	469	
Rata-rata		22,6	68	58,6	MB

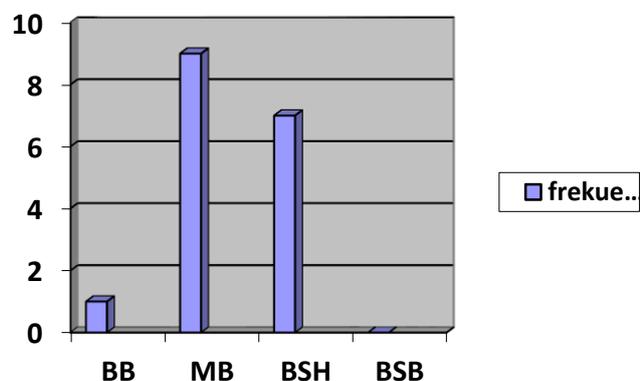
Berdasarkan tabel 4 diatas maka dapat diketahui kecerdasan emosional anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhalesudah diberikan perlakuan , pada indikator pertama kategori (MB) ddengan persentase 58,8%, pada indikator kedua kategori (MB) dengan persentase 50,0%, pada indikator ketiga kategori (BSH) dengan persentase 70,6%, pada indikator keempat kategori (MB) dengan persentase 58,8%, pada indikator kelima kategori (MB) dengan persentase 58,8%, pada indikator keenam kategori (MB) dengan persentase 54,4%, pada indikator ketujuh kategori (MB) dengan persentase 51,5%, pada indikator kedelapan kategori (BSH) dengan persentase 66,1%.

**Tabel 5. Kategori Kecerdasan Emosional Anak Sesudah Diberikan Perlakuan**

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persen (%)
BB	8-13	1	5,9
MB	14-19	9	52,9
BSH	20-25	07	41,2
BSB	26-32	00	0
Jumlah		17	100

Berdasarkan tabel diatas didapatkan kecerdasan emosional anak sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) pada kategori rendah (BB) terdapat 1 orang anak dengan persentase 5,9%, anak yang pada kategori cukup tinggi (MB) terdapat 9 orang anak dengan persentase 52,9%, sedangkan pada kategori tinggi (BSH) terdapat 7 orang anak dengan persentase 41,2%, dan sangat tinggi belum ada.

Gambaran umum kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal sesudah diberikan perlakuan dapat juga disajikan dalam, bentuk diagram batang seperti dibawah ini:



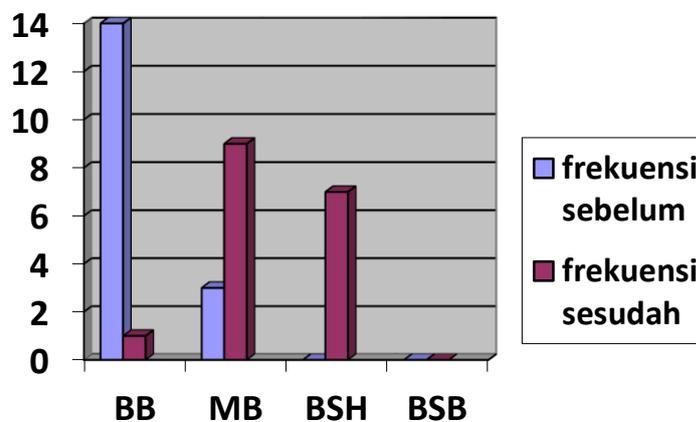
**Grafik 2. Kecerdasan Emosional Anak Sesudah Diberikan Perlakuan**

**Tabel 6. Rekapitulasi Kecerdasan Emosional Anak Sebelum Dan Sesudah Penerapan Permainan Tebak Kartu Gambar Ekspresi**

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	Persentase	F	Persentase
1	BB	8-13	14	82,4	1	5,9
2	MB	14-19	3	17,6	9	52,9
3	BSH	20-25	0	0	7	41,2
4	BSB	26-32	0	0	0	0

Berdasarkan tabel 6 perbandingan sebelum dan sesudah diatas diatas dapat diketahui bahwa kecerdasan emosional anak mengalami peningkatan sesudah penerapan permainan tebak kartu gambar ekspresi. Pada sebelum perlakuan anak berada pada kategori rendah (BB) terdapat 14 orang anak dengan persentase 82,4% menjadi 1 orang dengan persentase 5,9%. Anak pada kategori cukup tinggi (MB) terdapat 3 orang anak dengan persentase 17,6% menjadi 9 orang anak dengan persentase 52,9%. Pada kategori tinggi (BSH) tidak terdapat ada anak pada kategori ini, tapi sesudah diberikan nperlakuan ada 7 orang anak dengan persentase 41,2%.Sedangkan pada kategori sangat tinggi (BSB) belum ada.

Gambaran umum rekapitulasi kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhah sebelum dan sesudah penerapan permainan tebak kartu gambar ekspresi dapat dilihat pada diagram batang berikut:



Grafik 3. Rekapitulasi Kecerdasan emosional anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan di TK Aisyiyah Bustanul Atfhah

Uji homogenitas dimaksud untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama.

**Tabel 4.12 Hasil Pengujian Homogenitas**  
*Test of Homogeneity of Variances*  
Sesudah

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.322	2	10	.732

Dari hasil pengujian menggunakan program SPSS versi 20, diperoleh statistic sig 0,732 jauh lebih besar dari 0,05 ( $0,732 > 0,05$ ), dengan demikian dapat disimpulkan data penelitian ini adalah homogen.

Uji normalitas dengan menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data populasi berdistribusi normal atau tidak. Taraf signifikan uji yaitu  $p=0,05$  yang dibandingkan dengan taraf signifikan yang dibandingkan dengan jumlah sampel 17 responden. Penelitian ini dilakukan pada dasar uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* seperti terdapat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil pengujian normalitas  
*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Sebelum	Sesudah
<i>N</i>		17	17
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	10.65	18.76
	<i>Std. Deviation</i>	2.290	2.751
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.262	.144
	<i>Positive</i>	.262	.139
	<i>Negative</i>	-.177	-.144
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		1.081	.593
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.193	.873

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari hasil tabel 8 menunjukkan hasil pengujian normalitas peningkatan kecerdasan emosional anak menggunakan program *SPSS versi 20*. Berdasarkan tabel diatas memperlihatkan bilangan pada kolom sebelum dan sesudah (sig) yaitu: 1,081 dan 0,593 lebih besar dari 0,05 ( $\alpha$ =taraf signifikasi). Maka dapat disimpulkan bahwa Variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi data normal dan layak digunakan sebagai data pengujian.

Pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak. Uji linear pada penelitian ini menggunakan program *SPSS versi 20*. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9. Pengujian Linearitas Pengaruh Bermain Tebak Kartu Gambar Ekspresi  
ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
sesudah sebelum	* Between Groups	(Combined)	92.975	6	15.496	5.518	.009
		Linearity	71.766	1	71.766	25.555	.000
		Deviation from Linearity	21.209	5	4.242	1.510	.270
	Within Groups	28.083	10	2.808			
	Total	121.059	16				

Dalam uji ini ditentukan bahwa  $\alpha$  sebesar 5% (0,05). Berdasarkan tabel *output* diatas dapat diketahui bahwa: a) nilai *Between Groups (Combined)* sebesar 0,009 hal ini menunjukkan bahwa nilai sig *Between Groups (Combined)* < tingkat signifikasi ( $\alpha$ ) yakni  $0,009 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa dua variabel mempunyai hubungan linear. Nilai sig. *Deviation From Linearity* sebesar 1,510. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. *deviation from linearity* > tingkat signifikasi ( $\alpha$ ). Jadi variabel permainan tebak kartu gambar ekspresi dan kecerdasan emosional mempunyai hubungan linear signifikan.

**Tabel 10. Koefisien Korelasi  
Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum & sesudah	17	.474	.055

Berdasarkan tabel 10 diatas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar  $r=0,474$  dan  $p=0,055$ . Karena nilai  $p < 0,05$  berarti ada hubungan data *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat dihitung perbedaan kecerdasan emosional anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

**Tabel 4.15 Uji Statistik  
Paired Samples Test**

Pair		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Devia- tion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
1	SEBELUM - SESUDAH	- 5.059	.899	.218	-5.521	- 4.596	- 23.192	16 .000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistic dengan ***t hitung* = -23,192** uji dua pihak berarti berharga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga ***t hitung* (23,192)**. Karena  $p < 0,05$ . Maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada perbedaan kecerdasan emosional yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Jadi  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima yang berarti ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS 20 dapat dilihat dari perbandingan hasil ***t hitung*** dengan nilai ***t tabel*** yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil ***t hitung*** sebesar 24,850 dengan dk yaitu:

$$\begin{aligned} Dk &= (n_1 + n_2 - 2) \\ &= (17 + 17 - 2) \\ &= 32 \end{aligned}$$

Dengan  $dk=32$  dan taraf kesalahan 5% = 2,000, maka dapat dilihat harga ***t hitung*** = 23,192 lebih besar dari pada ***t tabel*** = 2,042. Dengan demikian  $H_o$  = ditolak dan  $H_a$  = diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh kecerdasan emosional sebelum

dan sesudah menggunakan permainan tebak kartu ekspresi di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Pulau Banjar Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi. Maka dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh kecerdasan emosional sebelum dan sesudah menggunakan permainan tebak kartu gambar ekspresi.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tebak kartu gambar ekspresi terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal, dilakukan langkah-langkah berikut:

$$P = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{max\ ideal} - S_{pretest}}$$

$$P = \frac{18,47 - 10,64}{32 - 10,64}$$

$$P = 7,83$$

$$21,36$$

$$P = 0,37$$

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Pulau Banjar tentang permainan tebak kartu gambar ekspresi terhadap kecerdasan emosional anak, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Pulau Banjar sebelum diberikan perlakuan berupa bermain tebak kartu gambar ekspresi dinilai masih rendah. Ini dapat dilihat dari data *pre test* (sebelum perlakuan) diperoleh rata-rata 18,47
2. Kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal pada kelompok B sesudah diberikan perlakuan (tebak kartu gambar ekspresi) dinilai sudah berkembang sesuai dengan harapan. Hal ini dapat dilihat dari data *post test* diperoleh rata-rata 23,53.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap permainan tebak kartu gambar ekspresi terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Pulau Banjar, dengan hasil  $t_{hitung} = 23,192$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 2,042$  dengan taraf kesalahan 5%. Maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh berupa peningkatan kecerdasan emosional anak sebelum diberikan perlakuan termasuk dalam kategori rendah dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan tebak kartu gambar ekspresi termasuk kedalam kategori sedang. Hal ini berarti pengaruh permainan tebak kartu gambar ekspresi sudah cukup baik terhadap kecerdasan emosional anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Pulau Banjar. Hal ini dapat dibuktikan pada tabel *post test* bahwa kecerdasan emosional anak meningkat.

## **Rekomendasi**

### **1. Bagi Guru**

Permainan tebak kartu gambar ekspresi dapat dijadikan media pembelajaran bagi guru, sehingga anak didik lebih termotivasi dan berkreasi dalam proses belajar, dan keberhasilan belajar sesuai yang diharapkan, khususnya dalam peningkatan kecerdasan emosional anak

### **2. Bagi Orang Tua**

Diharapkan orang tua juga memiliki pemahaman tentang cara belajar anak usia dini yang melakukan proses belajar dengan bermain, sehingga aspek-aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik, khususnya kecerdasan emosional.

### **3. Bagi peneliti lain**

Disarankan bagi peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini dan juga dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Christiana Hari Soetjningsih. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenada
- Goleman. 2002. *Emotional Intelligence: Kecerdasan Emosional mengapa EI lebih penting dari pada EQ*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Monks.F.J. dkk. 2001. *Psikologi Perkembangan, Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Riana Mashar. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Prenada Media
- Siti Aisyah, dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiono. 2015. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharmisi Arikunto. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Tadkiroatun Musfiroh. 2010. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligences Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Tedjasaputra, M.S.2001. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta: PT.Gramedia.
- Plutchik. R. 2003. *Emotional and Life, Perspective from Psychology. Biology and evolution. American Psychological Association Washington DC*.
- Sri Widayanti. dkk. 2008. *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Luna Publisher. Yogyakarta.