

THE EFFECT OF CONSTRUCTIVE PLAYING TO EMOTIONAL ABILITY OF CHILDREN AGE 4-5 YEARS IN TK TIARA DUMAI

Dinda Tri Andriani, Dr. Daviq Chairilsyah, Febrilismanto

Dindaandriani404@yahoo.com.081276515174, davich@gmail.com, febrilismanto@gmail.com

Early Childhood Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University

Abstract : *This study aims 1) To know the child's emotional ability before the application of Constructive Playing in TK Tiara Dumai . 2) To know the child's emotional ability after the application of Constructive Playing in TK Tiara Dumai . 3) To know the effect of constructive play to emotional ability of 4-5 years old children in TK Tiara Dumai . This type of research is experimental research. Technique of collecting data which is done through through observation, that is by doing direct observation to location of research to know condition or factor seen at research object. Data analysis techniques used to analyze experimental data using one-pretest posttest design data. In this case the subject of research is 4-5 years old children in TK Tiara Dumai , amounting to 20 children, consisting of 10 men and 10 women. Based on the results of the research, it is known that 1) emotional ability in children aged 4-5 years in TK Tiara Dumai before being given the treatment of constructive playing activities criteria begin to develop the meaning in classical or in general emotional ability is still low that is only obtained percentage value 50,21%. 2) Emotional ability in 4-5 years old children in TK Tiara Dumai after being given the treatment of constructive playing activities criteria developed as expected by means of classical or generally good emotional ability is obtained by the percentage of 75%. 3) The implementation of constructive play in early childhood education learning has a significant effect on emotional ability in 4-5 years old children in TK Tiara Dumai . It can be seen that there are differences in the form of increased emotional ability in children before and after treatment. Constructive play has an effect of 49.79%, on the emotional ability of 4-5 years old children in TK Tiara Dumai .*

Keywords: *Constructive play, emotional ability*

PENGARUH BERMAIN KONSTRUKTIF TERHADAP KEMAMPUAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK TIARA DUMAI

Dinda Tri Andriani, Dr. Daviq Chairilisyah, Febrilismanto

Dindaandriani404@yahoo.com.081276515174, davich@gmail.com, febrilismanto@gmail.com

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui kemampuan emosional anak sebelum penerapan Bermain Konstruktif di TK Tiara Dumai. 2) Untuk mengetahui kemampuan emosional anak setelah penerapan Bermain Konstruktif di TK Tiara Dumai. 3) Untuk mengetahui besarnya pengaruh bermain konstruktif terhadap kemampuan emosional anak usia 4-5 tahun di TK Tiara Dumai. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi penelitian untuk mengetahui keadaan atau faktor yang terlihat pada objek penelitian. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan data one group pretest posttest design. Dalam hal ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun di TK Tiara Dumai yang berjumlah sebanyak 20 orang anak, terdiri dari 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa 1) Kemampuan emosional pada anak usia 4-5 tahun di TK Tiara Dumai sebelum diberikan perlakuan kegiatan bermain konstruktif berkriteria mulai berkembang artinya secara klasikal atau secara umum kemampuan emosional masih rendah yaitu hanya diperoleh nilai persentase 50,21%. 2) Kemampuan emosional pada anak usia 4-5 tahun di TK Tiara Dumai setelah diberikan perlakuan kegiatan bermain konstruktif berkriteria berkembang sesuai harapan artinya secara klasikal atau secara umum kemampuan emosional sudah baik yaitu diperoleh nilai persentase 75%. 3) Pelaksanaan bermain konstruktif dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan emosional pada anak usia 4-5 tahun di TK Tiara Dumai. Hal ini dapat diketahui bahwa ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan emosional pada anak sebelum dan sesudah perlakuan. Bermain konstruktif memiliki pengaruh sebesar 49,79%, terhadap kemampuan emosional pada anak usia 4-5 tahun di TK Tiara Dumai.

Kata Kunci : Bermain Konstruktif, Kemampuan Emosional

PENDAHULUAN

Pada masa kanak-kanak, dibutuhkan kemampuan untuk dapat mengungkapkan emosinya secara positif, termasuk sebab-akibat dari perasaan yang mereka miliki. Di samping itu, anak diharapkan mulai mampu merefleksikan emosi yang mereka rasakan sekaligus mengatur emosi mereka sesuai dengan konteks yang ada. Dalam hal ini, orang-orang di sekeliling anak dapat membantu kemampuan emosionalnya dengan bersikap lebih peka terhadap perasaan dan kebutuhan anak. Orang dewasa seharusnya membantu anak untuk dapat memahami emosi yang mereka rasakan sekaligus belajar untuk mengekspresikannya secara positif di dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan waktu, emosi memainkan peran yang kuat terhadap hubungan seorang anak.

Salah satu aspek perkembangan yang ingin dicapai oleh anak usia dini adalah aspek kemampuan emosional. Kemampuan ini diperlukan sebagai dasar bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, dengan teman seusianya maupun dengan orang lebih dewasa dari segi umurnya. Untuk mengembangkan emosional anak usia dini guru perlu memikirkan metode yang tepat dalam rangka meningkatkan kemampuan emosional anak dalam bentuk pembelajaran di kelas.

Untuk itu dilakukan suatu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan emosional anak tersebut. Menurut pengamatan penulis salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan penerapan kegiatan bermain konstruktif. Metode ini merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang dapat melatih emosional anak. Hal ini dapat dimaklumi, karena dengan bermain konstruktif tersebut, anak akan dilatih sikap emosional dan perasaannya selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika seorang anak dihadapkan pada suatu permasalahan yang dihadapi, maka anak akan mengembangkan daya imajinasinya untuk memecahkan masalah dan mencari solusi permasalahan tersebut. Kegiatan permainan konstruktif ini akan membuat anak bersikap sabar, putus asa, kesal, sedih dan perasaan puas serta gembira ketika mereka dapat menyelesaikan tugas konstruksi yang diberikan kepadanya.

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru seperti dengan menggunakan balok-balok, lego dan lain-lain. Permainan juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik.

Berdasarkan observasi dan pengamatan awal yang penulis lakukan di TK Tiara Dumai khususnya pada anak usia 4-5 tahun, penulis masih menemukan permasalahan emosional yang tampak sebagai berikut yaitu: 1) sebagian besar anak menunjukkan sikap tidak sabar dalam menunggu giliran, misalnya pada saat mengantri untuk mencuci tangan sebelum makan, 2) masih banyak terlihat anak yang kurang mandiri, misalnya pada saat merapikan mainannya setelah selesai bermain, 3) masih banyak terdapat anak yang menunjukkan sikap marah, misalnya pada saat meletakkan sepatu pada rak sepatu, teman yang lain datang dan memindahkan sepatunya, 4) sebagian besar anak menunjukkan sikap tidak empati, hal ini terlihat pada saat makan terdapat anak yang tidak mau berbagai makanan dengan teman lainnya.

Memperhatikan kondisi tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tiara Dumai”.

Penelitian ini mempunyai rumusan masalah 1) Bagaimanakah kemampuan emosional anak sebelum penerapan bermain konstruktif di TK Tiara Dumai?, 2) Bagaimanakah kemampuan emosional anak setelah penerapan bermain konstruktif di TK Tiara Dumai?, 3) Seberapa besarkah pengaruh bermain konstruktif terhadap kemampuan emosional anak di TK Tiara Dumai?

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalahnya, maka tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui kemampuan emosional anak sebelum penerapan Bermain Konstruktif di TK Tiara Dumai, 2) Untuk mengetahui kemampuan emosional anak setelah penerapan Bermain Konstruktif di TK Tiara Dumai, 3) Untuk mengetahui besarnya pengaruh bermain konstruktif terhadap kemampuan emosional anak usia 4-5 tahun di TK Tiara Dumai

Menurut Yazid Bustomi (2012) menyatakan bahwa istilah intelegensi atau yang dikenal dengan istilah kecerdasan secara umum dipahami pada dua tingkat yakni: kecerdasan sebagai suatu kemampuan untuk memahami informasi yang membentuk pengetahuan dan kesadaran, dan kecerdasan sebagai kemampuan untuk merespon informasi sehingga masalah-masalah yang kita hadapi dapat dipecahkan dan pengetahuanpun bertambah. Jadi kecerdasan adalah pemandu bagi kita untuk mencapai sasaran-sasaran kita secara efektif dan efisien

Emosi adalah perasaan yang banyak berpengaruh terhadap perilaku. Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap dorongan dari luar dan dalam diri individu. Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran. Jadi, emosi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia.

Ali Nugraha, Yeni Rahmawati (2005) mengemukakan emosi adalah perasaan yang ada dalam diri manusia, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, dalam Word Book Dictionary (1994) emosi didefinisikan sebagai “berbagai perasaan yang kuat”. Perasaan benci, takut, marah, cinta, senang, dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi. Goleman, Daniel (2006) menyatakan bahwa “emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”.

Lebih lanjut Goleman, Daniel (dalam Agus Efendi, 2006) mengemukakan bahwa kemampuan emosional ditunjukkan dengan kemampuan seperti kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak boleh melebihi-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati, berempati dan berdoa.

Sementara Thomas Amstrong (2005) kemampuan emosional adalah suatu sistem limbik (yang bertanggung jawab atas perasaan marah, takut, sukacita, dan berbagai perasaan kuat lain). Kemampuan emosional sebenarnya adalah kemampuan untuk mengakses sejumlah besar pilihan dalam mengelola emosi-emosi kuat. Oleh karena itu perlu adanya kemampuan memahami dan mengendalikan emosi yang kuat, kemudian menentukan langkah-langkah atau tindakan apa yang harus dilakukan untuk menyalurkan emosi tersebut. Selain itu analisis terhadap emosi juga perlu dilakukan untuk mengetahui sebab dari emosi yang dirasakan hal tersebut merupakan langkah dalam mengelola emosi-emosi yang ada di dalam diri.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan emosional adalah kemampuan seseorang untuk mengenali perasaan diri sendiri, mengendalikan emosi dengan baik pada diri sendiri dan juga dalam berhubungan dengan orang lain, mengungkapkannya melalui keterampilan kesadaran diri dan motivasi diri dalam memecahkan suatu masalah

Menurut Partini (2010) Kecerdasan emosi bisa menguat atau terkikis bergantung pada apa yang dihadapi anak setiap hari. Ada beberapa kendala yang biasanya muncul pada anak-anak, yaitu:

- a. Malu
Anak-anak, apalagi masih balita, kadangkadang tidak bisa menjelaskan apa yang sedang ia rasakan. Ia cuma menyadari bahwa ada sesuatu yang mengganjal hatinya, dan ganjalan ini muncul setelah ia mengalami situasi tertentu. Cara terbaik untuk mengatasi rasa malu pada anak adalah dengan mengajarkan kepadanya untuk merasa nyaman dengan dirinya sendiri, percaya diri dan bangga diri.
- b. Tidak bisa mengekspresikan perasaan
Belajar bagaimana mengekspresikan perasaan sangat penting bagi tumbuh kembang yang normal. Anak yang terbiasa mengatakan "aku sedih", "aku tersinggung", "aku kecewa", atau "aku takut" lebih mudah tumbuh menjadi anak dewasa yang sehat perasaan daripada anak-anak yang terbiasa menutupi perasaannya. Kiat-kiat membiasakan anak mengekspresikan perasaannya antara lain: tenangkan anak yang sedang gelisah atau bersedih, ajak dia untuk menceritakan perasaannya, apakah itu perasaan negatif ataupun positif, jika anda sudah tahu apa yang dirasakan anak, bimbing dia untuk mengatasi perasaan itu.
- c. Frustrasi
Frustrasi melibatkan beberapa perasaan sekaligus. Karenanya anak-anak kerap sulit mengenalinya, apalagi mengelolanya. Padahal frustrasi yang terjadi karena harapan mereka melebihi kemampuannya, dirasakan oleh anak hampir setiap hari. Misalnya, seringkali anak-anak menunjukkan rasa gelisah kalau sedang mewarnai dan kalau tidak sesuai ia akan menyobek kertas itu. Untuk membantu mengatasi frustrasinya, pendidik dapat memberinya pengertian bahwa segala sesuatu harus melalui proses dan tahapan. Pendidik harus menanamkan sikap gigih, ulet dan sabar sehingga anak mau mengerti kondisi yang tidak ideal itu.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa masalah-masalah yang terdapat pada anak yang berhubungan dengan emosionalnya seperti perasaan malu yang berlebihan, tidak bisa mengekspresikan perasaan, frustrasi dan sebagainya dapat menjadi kendala dalam pergaulannya sehari-hari, baik di lingkungan rumah tangga, lingkungan bermain di rumah dan lingkungan sekolah

Menurut Ali Nugraha (2006) faktor genetik dan faktor lingkungan adalah faktor penentu tumbuh kembang seorang anak secara keseluruhan, termasuk perkembangan emosinya. Faktor genetik adalah faktor bawaan yang menentukan sifat bawaan anak tersebut. Jadi potensi anak tersebut memang menjadi ciri khas yang ditemukan dari orangtuanya. Sedangkan yang dimaksud dengan faktor lingkungan pada anak dalam konteks tumbuh kembang adalah suasana (milieu) dimana anak tersebut berada. Dalam hal ini lingkungan berfungsi sebagai kebutuhan dasar anak (provider) untuk tumbuh kembang. Jadi faktor genetik/hereditas menentukan potensi anak namun faktor lingkungan menentukan tercapai tidaknya potensial tersebut.

Menurut Novan (2004) perkembangan emosional anak usia 4-5 tahun ditandai dengan kemampuan anak tersebut dalam hal, diantaranya 1) mampu berbagi, menolong

serta membantu teman, 2) antusias dalam melakukan perlombaan, 3) mampu menahan perasaan dan mengendalikan reaksi ketika sakit, marah, bersedih dan gembira, 4) menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. Keempat kemampuan tersebut dapat ditampilkan oleh anak yang berusia 4-5 tahun karena di usia tersebut pola pertemanan dan hubungan anak sudah lebih stabil. Anak sudah memahami adanya aturan, bahkan tidak hanya ketika bermain, tetapi dalam perilaku di rumah. Itulah sebabnya anak ingin perilakunya diterima oleh orang tua dan teman-temannya.

Menurut Bambang & Yuliani (2005) dalam bukunya “Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini”, mengemukakan beberapa aspek yang termasuk dalam kemampuan emosional yaitu:

- a. Kemampuan mengenali emosi diri
- b. Kemampuan mengelola emosi
- c. Kemampuan memotivasi diri sendiri
- d. Kemampuan mengenali emosi orang lain
- e. Kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain

Sehubungan dengan penelitian ini, maka indikator kemampuan emosional anak yang penulis tetapkan adalah menurut Permendikbud nomor 137 tahun 2014, kemampuan emosional untuk anak usia 4–5 tahun yaitu:

- a. Dapat memilih kegiatan sendiri
- b. Bangga dengan hasil pekerjaannya
- c. Menunjukkan ekspresi yang wajar sesuai perasaannya
- d. Sabar menunggu giliran
- e. Mengerti aturan main dalam suatu permainan
- f. Mengerti akibat jika melanggar aturan permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa emosi pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh aspek emosi itu sendiri, Bangga dengan hasil pekerjaannya, Sabar menunggu giliran, Mengerti aturan main dalam suatu permainan, Mengerti aturan main dalam suatu permainan dan Mengerti akibat jika melanggar aturan permainan

Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal, bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral dan makna untuk memahami diri sendiri.

Melalui bermain anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya. Saat bermain anak mendapat banyak latihan untuk mengamati sendiri, membandingkan, menarik kesimpulan untuk di samping juga terlatih untuk melihat sendiri dan mengamati sendiri, berpikir sendiri, dan berbuat sendiri, lama-kelamaan ia akan menemukan cara-cara sendiri dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah yang dihadapi. Latihan-latihan yang demikian, perlu untuk mengembangkan kemampuan anak berpikir dari konkret ke abstrak

Anita Yus (2011) Setiap anak selalu ingin bermain, karena bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang, kadangkala ia ingin berlama-lama dalam suatu permainan. Bermain dapat dilakukan anak dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat. Dalam

bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang berguna untuk mengembangkan dirinya.

Suryadi (2005) mengemukakan bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuannya yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara beragam. Montolalu (2005) Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh. Secara psikis, bermain dapat menghilangkan tekanan pada pikiran dan perasaan, Secara fisik bermain dapat menyehatkan badan. Kegiatan bermain memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaannya secara bebas. Sedangkan Hartati (2005) mengatakan bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2010) bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (2013) bermain konstruktif adalah permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari proses membuatnya. Anak-anak membutuhkan alat permainan konstruksi dan peralatan bermain bentuk yang dipersiapkan di taman kanak-kanak hendaknya memberi kebebasan aktivitas kepada anak untuk mengekspresikan dirinya melalui visualisasi dan imajinasinya seperti; bermain balok atau lego kegiatan menggambar, menempel, bermain mainan berunsur bongkar pasang, bermain lilin (play dough), bermain puzzle, ular tangga/monopoli/catur, mazes (mencari jejak), dan menuangkan ide, memadukan warna, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya, serta menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat tentang bermain konstruktif maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan untuk membangun dan menciptakan suatu karya nyata yang ada dalam pikiran anak dengan menggunakan bahan misalnya, lego, puzzle, geometri dan sebagainya tanpa memikirkan manfaat melainkan mendapatkan kesenangan yang di peroleh dari membuatnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang apakah ada pengaruh bermain konstruktif terhadap kemampuan emosional anak usia 4-5 tahun di TK Tiara

Dumai. Untuk memperoleh data hasil penelitian ini, peneliti mengumpulkan, data dengan observasi pada sampel sebanyak 20 subjek. Subjek diobservasi berdasarkan indikator kemampuan emosional anak sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diberikan perlakuan. Skor tertinggi 4 dan skor terendah 1.

Tabel 1. Deskripsi Data Penelitian

variabel	Skor yang dimungkinkan (Hipotetik)				Skor yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	mean	SD
PRETEST	6	24	15	3.00	10	15	12.05	1.36
POSTEST	6	24	15	3.00	15	22	18.00	1.52

1. Gambaran Kemampuan Emosional Pada Anak Sebelum Bermain Konstruktif (*pretest*)

Untuk mengetahui gambaran kemampuan emosional sebelum bermain konstruktif, maka dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 2. Kemampuan Emosional Sebelum Perlakuan (*pretest*)

No	Kategori	Skor	f	Persentase (%)
1	BSB	20 - 24	0	0
2	BSH	15 - 19	2	10
3	MB	11 - 14	17	85
4	BB	6 - 10	1	5
Jumlah			20	100

Berdasarkan tabel 2 maka dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan emosional sebelum bermain konstruktif dari 20 anak tidak terdapat anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 2 anak atau 10%. Anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 17 anak atau 85% dan terdapat 1 anak atau 5% berada pada kategori belum berkembang (BB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan emosional masih tergolong mulai berkembang (MB). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:

2. Gambaran Kemampuan Emosional Setelah Bermain Konstruktif (*posttest*)

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya maka diketahui bahwa kemampuan emosional di TK Tiara Dumai sebelum bermain konstruktif berada pada tingkat rendah. Hal ini dapat dilihat pada hasil perhitungan *pretest* hanya sedikit yang berkategori mulai berkembang. Namun setelah bermain konstruktif, kemampuan emosional di TK Tiara

Dumai mengalami peningkatan dengan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 3 Kemampuan Emosional Sesudah Perlakuan (*posttest*)

No	Kategori	Skor	f	Persentase(%)
1	BSB	20 - 24	3	15
2	BSH	15 - 19	17	85
3	MB	11 - 14	0	0
4	BB	6 - 10	0	0
Jumlah			20	100

Berdasarkan tabel 3 di atas maka dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan emosional setelah bermain konstruktif dari 20 anak terdapat 3 anak atau 15% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 17 anak atau 85%. Tidak terdapat anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan juga tidak satupun anak yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan emosional tergolong berkembang sangat baik (BSB). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Uji persyaratan

Analisis data penelitian dilakukan dengan statistik parametrik. Sebelum melakukan uji statistik parametrik terlebih dahulu penelitian melakukan uji persyaratan analisis yaitu:

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Pada analisis regresi, persyaratan analisis yang dibutuhkan adalah garis regresi untuk setiap pengelompokan berdasarkan variabel terikatnya memiliki varians yang sama.

Tabel 4. Hasil Pengujian Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
<i>Pretest</i>			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
2,719	3	14	.084

Interpretasi dilakukan dengan memilih salah satu statistik, yaitu statistik yang didasarkan pada rata-rata homogenitas. Hipotesis yang di uji adalah:

Ho: varians pada setiap kelompok sama (homogen)

Ha: varians pada setiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Dengan demikian, kehomogen dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk suatu taraf signifikansi (α) tertentu (biasanya $\alpha = 0,05$) sama seperti untuk uji normalitas. Pada kolom sig, terdapat bilangan yang menunjukkan taraf signifikansi yang diperoleh. Untuk menetapkan homogenitas digunakan pedoman sebagai berikut. Tetapkan taraf signifikansi uji, jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ ($0,05$), maka variansi tiap sampel sama (homogen), jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha$ ($0,05$), maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dari hasil pengujian menggunakan SPSS *Window For Ver 16*, diperoleh statistik sig 0,084 jauh lebih besar dari 0,05 ($0,084 > 0,05$), dengan demikian dapat disimpulkan data penelitian ini adalah homogen.

2. Uji Normalitas

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 sebanyak 20 anak. Uji normalitas pengaruh bermain konstruktif terhadap kemampuan emosional anak, ini dilakukan pada dasar uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Pengujian Normalitas

	<i>pre test</i>	<i>posttest</i>
N	20	20
Normal Parameters Mean	12,05	18,00
Std. Deviation	1.356	1,468
Asymp. Sig. (2-tailed)	.121	.367

Dari hasil tabel di atas menunjukkan hasil pengujian normalitas peningkatan kemampuan emosional anak dengan menggunakan bermain konstruktif dengan menggunakan SPSS *Windows for Ver.16* berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov dengan memperhatikan bilangan pada kolom sebelum dan sesudah (sig) yaitu 0,121 dan 0,367 lebih besar dari $= 0,05$ ($\alpha =$ taraf signifikansi). Dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi data normal dan layak digunakan sebagai data penelitian.

3. Uji Linearitas

Pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah hubungan antar variabel yang hendak di analisis mengikuti garis lurus atau tidak). Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS Windows For Ver 16*. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

			ANOVA Tabel				
			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest *</i>	<i>Between</i>	<i>(Combined)</i>	25.608	5	5.122	7.676	.001
<i>Posttest</i>	<i>Groups</i>	<i>Linearity</i>	24.750	1	24.750	37.092	.000
		<i>Deviation from Linearity</i>	.858	4	.215	.322	.859
	<i>Within Groups</i>		9.342	14	.667		
	<i>Total</i>		34.950	19			

Dalam uji ini ditentukan bahwa α sebesar 5% (0,05). Berdasarkan tabel output di atas dapat diketahui bahwa:

- Nilai sig. Linierity sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. *Linierity* < tingkat signifikansi (α).
- Nilai sig. *Deviation from Linierity* sebesar 0,492. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. *Deviation from Linierity* > tingkat signifikansi (α).

Berdasarkan dua pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa variabel bermain konstruktif dan kemampuan emosional anak mempunyai hubungan yang linier secara signifikan.

4. Uji Hipotesis

Tabel 7. Hasil Uji Statistik

		<i>Paired Samples Test</i>							
		<i>Paired Differences</i>							
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-5.950	.826	.185	-6.336	-5.564	-32.231	19	.000

Berdasarkan tabel diatas *diperoleh* uji statistik dengan t hitung = -32,231 dan p = 0,000. Karena $p < 0,05$ maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan emosional anak yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah

penerapan bermain konstruktif. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Pengujian dengan menggunakan *t-test* berkorelasi uji dua pihak. Untuk membuat keputusan apakah perbedaan itu signifikan atau tidak, maka harga t hitung tersebut perlu dibandingkan dengan harga t tabel dengan $dk\ n-1=20-1=19$. Berdasarkan tabel dalam nilai distribusi t , bila $df\ 19$, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5%, maka harga t tabel = 1.729. Bila t hitung jatuh pada daerah penerimaan H_a , maka H_a yang menyatakan kemampuan emosional anak sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan diterima. Berdasarkan perhitungan, ternyata harga t hitung -32,231 jatuh pada penerimaan H_a atau penolakan H_0 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan emosional anak sebelum dan sesudah perlakuan, dimana kemampuan emosional anak sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan.

5. Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Emosional Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tiara Dumai

N-Gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. *Gain* skor menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan. Untuk menunjukkan kategori peningkatan kemampuan emosional setelah bermain konstruktif maka dilakukan uji *Gain* ternormalisasi (*N-Gain*) menurut Masnur (2009).

$$G = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Pretest}} \times 100\%$$

Ket :

G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*
Posttest = Nilai setelah dilakukan eksperimen
Pretest = Nilai sebelum dilakukan eksperimen
100% = Angka tetap

$$G = \frac{360 - 241}{480 - 241} \times 100\%$$

$$G = \frac{119}{239} \times 100\%$$

$$G = 0.4979 \times 100\%$$

$$G = 49,79\%$$

Untuk melihat klasifikasi nilai *N-Gain* ternormalisasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Kategori Gain Ternormalisasi

Kategori Gain Ternormalisasi	
Gain Ternormalisasi	Kriteria Penilaian
$G < 30\%$	Rendah
$30\% < G < 70\%$	Sedang
$G > 70\%$	Tinggi

Berdasarkan rumus diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh bermain konstruktif terhadap kemampuan emosional anak usia 4-5 tahun di TK Tiara Dumai, sebesar 49,79% terdapat pada kategori sedang.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan emosional pada anak usia 4-5 tahun di TK Tiara Dumai sebelum diberikan perlakuan kegiatan bermain konstruktif berkriteria mulai berkembang artinya secara klasikal atau secara umum kemampuan emosional masih rendah yaitu hanya diperoleh nilai persentase 50,21%.
2. Kemampuan emosional pada anak usia 4-5 tahun di TK Tiara Dumai setelah diberikan perlakuan kegiatan bermain konstruktif berkriteria berkembang sesuai harapan artinya secara klasikal atau secara umum kemampuan emosional sudah baik yaitu diperoleh nilai persentase 75%.
3. Pelaksanaan bermain konstruktif dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan emosional pada anak usia 4-5 tahun di TK Tiara Dumai. Hal ini dapat diketahui bahwa ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan emosional pada anak sebelum dan sesudah perlakuan. Bermain konstruktif memiliki pengaruh sebesar 49,79%, terhadap kemampuan emosional pada anak usia 4-5 tahun di TK Tiara Dumai.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis akan memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait didalam ruang lingkup pendidikan anak usia dini. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pihak sekolah
Perlu nya menambahkan dan melengkapi fasilitas berupa alat bermain anak untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi pembelajaran agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

2. Bagi guru
Sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran yang berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak khususnya berkaitan dengan kemampuan emosional sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya mencari dan menemukan metode atau strategi pembelajaran alternatif lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan emosional pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Efendi. 2006. *Revolusi Kecerdasan Abad 21 Kritik MI, EI, SQ, AQ dan Successful intelegensi atas IQ*. Bandung Alfabeta.
- Ali Nugraha, 2006. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Anita Yus. 2012. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak TK*. Kharisma putra utama
- Elizabeth B. Hurlock, 2013. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta. Erlangga
- Novan Ardy Wiyani. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dni*. Yogyakarta. Gavamedia
- Partini, 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Grafindo
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Suryadi. 2006. *Memahami perilaku anak usia dini*. Edsa Mahkota: Jakarta
- Yuliani Nurani Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta. Indeks