

**THE EFFECT OF BLACK GREEN PLAY ON EMOTIONAL
INTELLIGENCE OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS
IN TK NEGERI PEMBINA 3 PEKANBARU**

Mega Novita, Zulkifli, Hukmi

meganovita993@gmail.com, pakzul_n@yahoo.co.id, hukmimukhtar75@gmail.com

Phone Number: 082385317324

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

Abstract: *The purpose of this study was to determine the effect of playing black green on children aged 5-6 years. This research was conducted at the Pmbina 3 Pekanbaru State Kindergarten in March 2018. This is pretest and posttest group design an experimental research with 30 children as samples. Type of instrument used in this study is the observation using a sheet to record about activities that occurred during a given treatment. Based on the hypothesis test results obtained are the shaping technique is influence on Emotional intelligence children ages 5-6 years in TK Negeri Pembina 3 pekanbaru. Retrieved t count at 8,613 with sig 0000, because sig <0.05 then we can conclude that there are influence on the Emotional intelligence is significant between class with playing green black and without playing green black. Hypothesis testing can be seen at $t_{count} = 8,613 > t_{table} = 2,048$ it has been suggested that there is a significant influence in results between the control class and experiment class. The playing green black had a significant effect towards children's age 5-6 years old Emotional intelligence, at 63,69%. This is known from the different results Emotional intelligence on control class and expriment class with given playing green black treatment.*

Key Words: *Emotional intelligence, playing green black*

PENGARUH BERMAIN HIJAU HITAM TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 3 PEKANBARU

Mega Novita, Zulkifli, Hukmi

meganovita993@gmail.com, pakzul_n@yahoo.co.id, hukmimukhtar75@gmail.com
No.HP: 082385317324

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain hijau hitam terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan design *pretest and posttest group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun dengan sampel 30 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis uji t. Pada uji hipotesis dalam penelitian ini terdapat pengaruh bermain hijau hitam terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $t_{hitung} = 8,613 > t_{tabel} = 2,048$ dengan $sig < 0.000$, karena $sig < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bermain hijau hitam terhadap kecerdasan emosional pada anak. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh bermain hijau hitam terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru yang signifikan sebesar 63,70%.

Kata Kunci: Kecerdasan emosional, Bermain hijau hitam

PENDAHULUAN

Setiap orang tua menyadari bahwa pada hakekatnya anak adalah amanat dari Tuhan Yang Maha Esa yang dipercayakan pada dirinya. Untuk menjaga amanat itu dengan baik maka setiap orang tua wajib mengasuh dan mendidik anak-anaknya dengan baik dan benar agar mereka menjadi generasi yang berakhlak mulia, generasi penerus yang dapat mengangkat harkat dan martabat bangsa serta menjunjung tinggi nilai Agama.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Hasna (dalam Kurniasari, 2010) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan

Lebih lanjut dikatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam jalur formal salah satunya adalah Taman Kanak-kanak. Menurut Suyadi (2010) Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai 6 tahun. Berdasarkan usianya, terdapat dua kelompok anak didik yaitu kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak didik usia 5-6 tahun.

Menurut Suherman dan Sutyowati (2005) Taman Kanak-kanak adalah bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur formal yang diselenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Taman kanak-kanak merupakan lembaga yang bertanggung jawab untuk membantu tumbuh kembang anak usia dini. Dalam upaya mewujudkan hal tersebut Taman Kanak-kanak (TK) memiliki peran dan tanggung jawab dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Potensi tersebut meliputi aspek kognitif, bahasa, jasmani (motorik halus dan kasar), dan sosial emosional.

Salah satu perkembangan anak usia dini yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak (TK) khususnya usia 5-6 tahun adalah perkembangan emosional. Menurut Salovy dan Mayer (Santrock, 2008) kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang dalam mengemukakan perasaan yang mendorong untuk bertindak dalam bentuk perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuh sebagai respon terhadap berbagai rangsangan yang datang dari luar, misalnya perasaan gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga secara fisiologi terlihat tertawa, perasaan takut mendorong seseorang untuk berperilaku cemas. Sejalan dengan itu menurut Goleman (dalam Samsunuwiyati, 2015) kecerdasan emosional merujuk kepada kemampuan mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan orang lain.

Menurut Syamsu (2007) banyak orang yang gagal dalam hidupnya bukan karena kecerdasan intelektualnya rendah, namun karena kurang memiliki kecerdasan emosional. Tidak sedikit orang yang sukses dalam hidupnya karena memiliki kecerdasan emosional meskipun intelegensinya hanya pada tingkat rata-rata. Hal ini

yang membuat kecerdasan emosional semakin perlu dipahami, dimiliki dan diperhatikan dalam pengembangannya mengingat kondisi kehidupan dewasa ini semakin kompleks. Kehidupan yang semakin kompleks ini memberikan dampak yang sangat buruk terhadap konsistensi kehidupan emosional individu.

Perkembangan anak terdiri dari beberapa aspek. Salah satu aspek perkembangan yang sering sekali menjadi masalah adalah perkembangan emosional anak. Hal tersebut terlihat normal tetapi banyak yang tidak mengetahui bahwa hal tersebut jika dibiarkan akan menjadi masalah bagi anak untuk kecakapan hidup dalam bermasyarakat. Yang sangat sering di permasalahakan orang tua umumnya adalah anak begitu nakal. Menurut Goleman (dalam Riana, 2011) ada lima aspek yang dapat dijadikan sebagai acuan kecerdasan emosional anak yaitu mampu mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan.

Ada banyak cara yang bisa dilakukan oleh guru di sekolah dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak salah satunya dengan bermain hijau hitam. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi dan aksi. Menurut Hurlock (dalam Rita Kurnia, 2011) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain hijau hitam merupakan suatu permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim beranggotakan 5 orang atau lebih. Permainan ini sangat sederhana dan mudah sekali untuk dilakukan, yaitu dengan berlari sampai kegaris finis apabila nama timnya disebutkan.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru diketahui adanya masalah terkait kecerdasan emosional anak yaitu 1) Anak sulit menahan amarah ketika apa yang diinginkannya tidak terpenuhi, 2) Ketika ada teman yang menangis anak memilih mengucilkan temannya, 3) Anak tidak menyelesaikan pekerjaannya ketika melihat temannya yang lain sudah selesai bekerja, 4) Ketika bermain didalam kelas anak tidak mau berbagi mainan dengan temanya dan anak hanya ingin menguasainya sendiri, 5) Anak suka mengganggu temannya yang masih bekerja setelah menyelesaikan pekerjaannya. Berdasarkan fenomena di atas untuk mengoptimalkan kecerdasan emosional pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 3 Pekanbaru, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Bermain Hijau Hitam Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *pretest-postet control group design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok pembanding. Suharsimi Arikunto (2010) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013). Populasi dalam

penelitian ini adalah seluruh anak yang ada di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru yaitu sebanyak 30 orang anak.

Teknis analisis data yang digunakan untuk data hasil eksperimen menggunakan *pretest-posttest control group design*, maka menggunakan rumus *t-test* (Sugiyono, 2013). Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_1}}}$$

Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas, uji linearitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Jadwal Penelitian

Hari/tanggal		Kegiatan	Tempat
2 Maret	Jumat	Observasi Sekolah	Sekolah
3 Maret	Sabtu	<i>Pretest kelas eksperimen</i>	B1
5 Maret	Senin	<i>Pretest kelas kontrol</i>	B3
6 Maret	Selasa	<i>Treatment 1</i>	B1
7 Maret	Rabu	<i>Treatment 2</i>	B1
8 Maret	Kamis	<i>Treatment 3</i>	B1
9 Maret	Jumat	<i>Treatment 4</i>	B1
10 Maret	Senin	<i>Treatment 5</i>	B1
12 Maret	Selasa	<i>Posttest kelas eksperimen</i>	B1
13 Maret	Rabu	<i>Posttest kelas kontrol</i>	B3

Untuk mengetahui gambaran umum kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan, maka dilakukan *pretest*, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelas eksperimen

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76 – 100%	0	0
2	BSH	51 – 75%	4	26,67
3	MB	26 – 50%	11	73,33
4	BB	< 25%	0	0
Jumlah			15	100

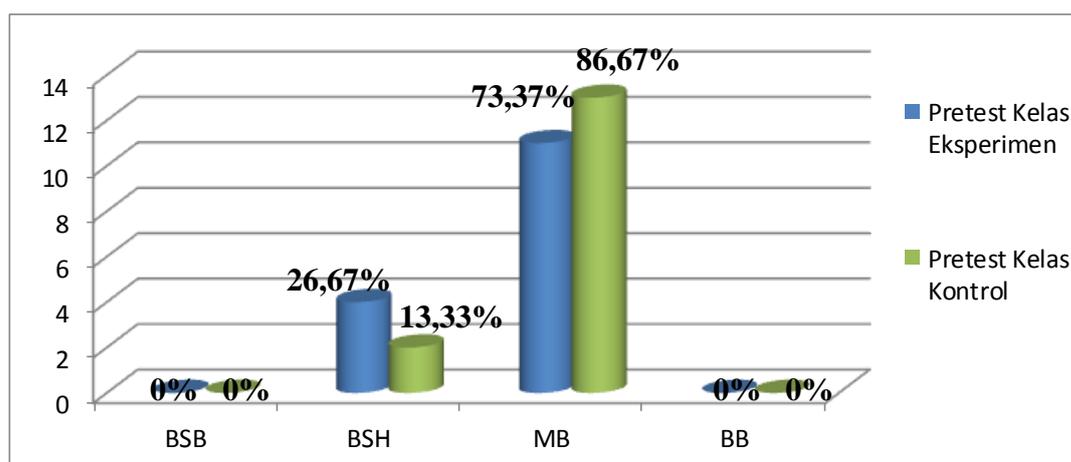
Sumber : Olahan Data Penelitian 2018

Tabel 3. Kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelas kontrol

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76 – 100%	0	0
2	BSH	51 – 75%	2	13,33
3	MB	26 – 50%	13	86,67
4	BB	< 25%	0	0
Jumlah			15	100

Sumber : Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan tabel diatas jika dilihat dari kriteria perorangan menggambarkan bahwa tidak ada anak yang berada pada kriteria BSB, terdapat 4 anak atau 26,67% berada pada BSH dan sisanya 11 orang anak atau 73,33% berada pada kategori MB, dan tidak anak yang berada pada kriteria BB. Sedangkan pada kelas kontrol bahwa tidak ada anak yang berada pada kriteria BSB, terdapat 2 anak atau 13,33% berada pada kategori BSH, 13 orang anak atau 86,67% berada pada kriteria MB, dan tidak ada anak yang berada didalam kategori BB. Dari hasil *pretest* di atas dapat diketahui bahwa perlu ditingkatkan kecerdasan emosional pada anak karena dalam bermain sangat dibutuhkan keterlibatan perhatian dan fikiran. Jadi dalam meningkatkan kecerdasan emosional, diperlukan bermain yang dapat membantu dalam mengembangkan kecerdasan emosional. sejalan dengan hal yang diungkapkan oleh menurut Hurlock (dalam Rita Kurnia 2011) bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan dan tanpa mempertimbangan hasil akhir dan dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak lain. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram batang dibawah :



Gambar 1. Diagram Kemampuan Menyimak Sebelum Perlakuan (*pretest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen, gambaran umum kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru terdapat peningkatan dibandingkan dengan sebelum. Hal ini terlihat pada perbedaan peningkatan pada kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen peningkatan terjadi secara signifikan. Secara rinci dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4. Kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sesudah perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76 – 100%	10	66,67
2	BSH	51 – 75%	5	33,33
3	MB	26 – 50%	0	0
4	BB	< 25%	0	0
Jumlah			15	100

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018

Tabel 5. Kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sesudah perlakuan (*posttest*) pada kelas kontrol

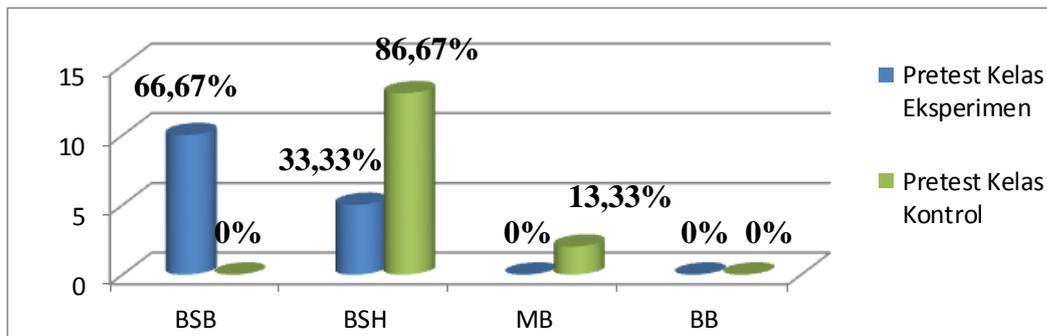
No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76 – 100%	0	0
2	BSH	51 – 75%	13	86,67
3	MB	26 – 50%	2	13,33
4	BB	< 25%	0	0
Jumlah			15	100

Sumber : Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kecerdasan emosional setelah bermain hijau hitam pada kelas eksperimen mengalami

peningkatan. Pada kelas eksperimen terdapat 10 orang anak atau 66,67% berada pada kriteria BSB, pada kriteria BSH sebanyak 5 orang anak atau 33,33%, dan tidak ada anak yang berada pada kriteria MB dan BB. Sedangkan kelas kontrol tidak ada anak yang berada pada kriteria BSB, pada kriteria BSH sebanyak 13 orang anak atau 86,67%, pada kriteria MB sebanyak 2 orang anak atau 13,33%, dan tidak ada yang berada pada kriteria BB.

Dari data tersebut dapat dilihat terdapat peninglatan antara sebelum dan sesudah bermain hijau hitam. Hal ini menandakan bermain hijau hitam dapat memberikan manfaat yang baik bagi perkembangan kecerdsan emosional pada anak. Melalui bermain yang menarik dan bervariasi dapat menciptakan suasana bermain yang kondusif dan dapat membantu dalam menstimulasi kemampuan anak salah satunya ialah kecerdasan emosional yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan pendapat Riana (2011) kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali, mengelola, mengontrol emosi, agar anak mampu merespon secarapositif setiap kondisi yang merangsang setiap munculnya emosi-emosi. Untuk mengetahui lebih jelas dapat dilihat juga pada diagram batang dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Kecerdasan emosional Sesudah Perlakuan (*Posttest*) Kelas Eksperimen dan Kontrol

Adapun hasil *Pretest* dan *Posttest* pada penelitian ini dapat dilihat rekapitulasi perbandingan pada tabel dibawah ini:

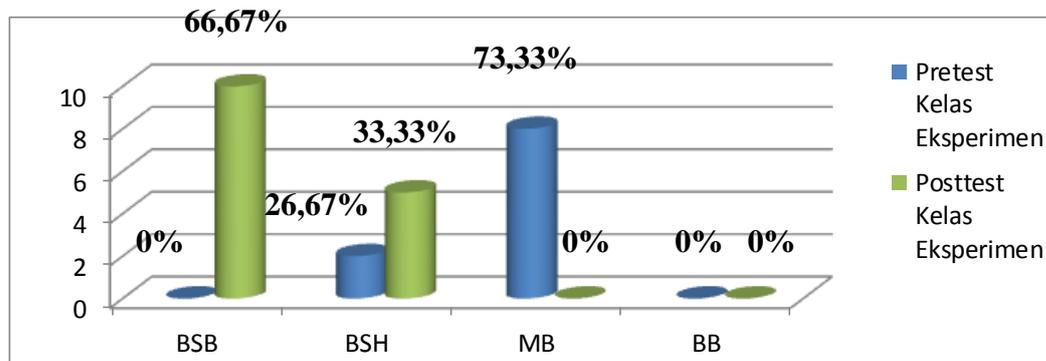
Tabel 6. Rekapitulasi Kecerdasan emosional Sebelum Dan Sesudah Di Berikan Bermain hijau hutam di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Pada Kelas Eksperimen.

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1	BSB	76 – 100%	0	0	10	66,67
2	BSH	51 – 75%	4	26,67	5	33,33
3	MB	26 – 50%	11	73,33	0	0
4	BB	< 25%	0	0	0	0

Sumber : Olahan Data Penelitian 2018

Perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang diberikan perlakuan dengan bermain hijau hitam mengalami

peningkatan. Tidak ada anak pada kriteria BSB, pada kriteria BSH sebanyak 4 orang anak dengan persentase 26,67%, anak pada kriteria MB sebanyak 11 orang anak dengan persentase 73,33% dan tidak ada anak pada kriteria BB. Kemudian terjadi peningkatan menjadi sebanyak 10 orang anak pada kriteria BSB atau 66,67%, anak pada kriteria BSH sebanyak 5 orang anak atau 33,33%, dan tidak terdapat anak pada kriteria MB dan BB atau 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:



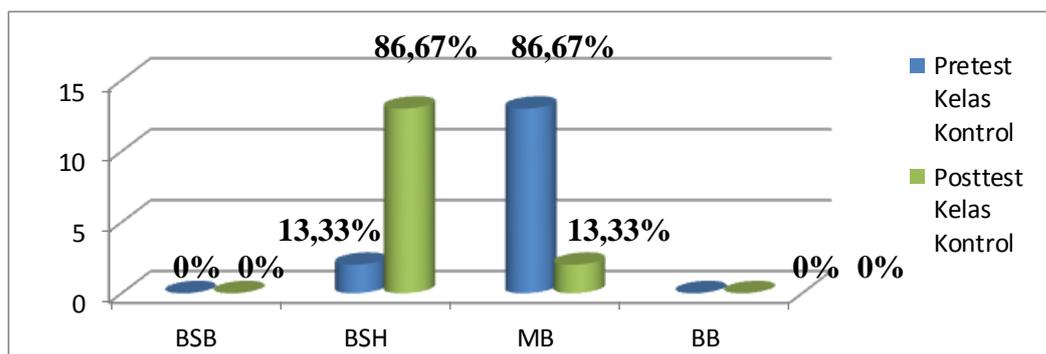
Gambar 3. Diagram Kecerdasan emosional Sebelum (*pretest*) dan Sesudah Perlakuan (*Posttest*) Kelas Eksperimen

Tabel 7. Rekapitulasi Kecerdasan emosional Sebelum dan Sesudah di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Pada Kelas Kontrol.

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1	BSB	76 – 100%	0	0	0	0
2	BSH	51 – 75%	2	13,33	13	86,67
3	MB	26 – 50%	13	86,67	2	13,33
4	BB	< 25%	0	0	0	0

Sumber : Olahan Data Penelitian 2018

Perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang diberikan perlakuan tanpa bermain hijau hitam mengalami peningkatan. Anak yang awalnya berada pada kriteria BSB sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, anak pada kriteria BSH sebanyak 2 orang anak dengan persentase 13,33%, anak pada kriteria MB sebanyak 13 orang anak dengan persentase 86,67%, anak dengan kriteria BB sebanyak 0 anak dengan persentase 0%. Kemudian terjadi peningkatan, tidak ada anak yang berada pada kriteria BSB 0%, yang berada pada kriteria BSH sebanyak 13 orang anak atau 86,67%, yang berada pada kriteria MB sebanyak 2 orang atau 13,33%, dan tidak terdapat anak yang berada pada kriteria BB atau 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Diagram Kecerdasan emosional *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

ANALISIS DATA

Uji Prasyarat

Analisis uji prasyarat diperlukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Beberapa teknik analisis data menurut uji prasyarat analisis yaitu:

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah ada data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antara variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 8. Uji Linearitas

		<i>ANOVA Table</i>					
			<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
kelas_kontrol *	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined Linearity Deviation from Linearity)</i>	8.133	3	2.711	6.213	.010
kelas_eksperimen			.245	1	.245	.562	.469
			7.888	2	3.944	9.039	.005
	<i>Within Groups</i>		4.800	11	.436		
	<i>Total</i>		12.933	14			

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan tabel 8 diatas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kecerdasan emosional anak dengan bermain hijau hitam sebesar 0,010. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,010 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah diterapkan bermain hijau hitam adalah linear.

Uji Homogenitas

Analisis homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *chi-square* dengan bantuan *SPSS Windows ver. 20*. Jika nilai pada kolom sig > 0,05 maka H_0 diterima, jika sig < 0,05 maka H_a ditolak.

Tabel 9. Uji Homogenitas

<i>Test Statistics</i>		
	kelas_kontrol	kelas_eksperimen
<i>Chi-square</i>	3.933 ^a	3.933 ^a
<i>Df</i>	3	3
<i>Asymp. Sig.</i>	.269	.269

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan dari tabel 9 diatas diperoleh nilai *Asimp Sig* kelas kontrol 0,269 dan kelas eksperimen 0,269 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Ketentuan yang digunakan adalah jika nilai sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal (Singgih Santoso, 2017). Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogrof* (uji K-S satu sample) pada *SPSS 20*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 10. Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		kelas_kontrol	kelas_eksperimen
N		15	15
<i>Normal</i>	<i>Mean</i>	1.93	6.67
<i>Parameters^{a,b}</i>	<i>Std. Deviation</i>	.961	.900
<i>Most Extreme</i>	<i>Absolute</i>	.234	.237
<i>Differences</i>	<i>Positive</i>	.234	.237
	<i>Negative</i>	-.166	-.178
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		.907	.919
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.383	.367

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* pada kelas kontrol sebesar 0,383 dan nilai *Sig.*

pada kelas eksperimen sebesar 0,367. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.* > 0,05 maka *H₀* diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *sig* < 0,05. Jika *sig* > 0,05 maka *H₀* diterima, *H_a* ditolak dan sebaliknya jika *sig* < 0,05 maka *H₀* ditolak, *H_a* diterima.

Tabel 11. Uji *Posttest* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		<i>Independent Samples Test</i>								
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>			<i>t-test for Equality of Means</i>					
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
posttest_eksperimen	<i>Equal variances assumed</i>	1.00	.0124	8.613	28	.000	4.400	.511	3.354	5.446
	<i>Equal variances not assumed</i>			8.613	27.098	.000	4.400	.511	3.352	5.448

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan tabel 11 di atas menunjukkan nilai uji statistik *t_{hitung}* sebesar 8,613 karna nilai (*Sig. 2-tailed*) = 0,000 < 0,05. Maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh kecerdasan emosional yang sangat signifikan setelah bermain hijau hitam.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *spss windows for vesion 20* dapat dilihat dari perbandingan hasil *t_{hitung}* dengan nilai *t_{tabel}* hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil *t_{hitung}* 8,613 lebih besar dari pada *t_{tabel}*=2,048 dengan dk yaitu:

$$\begin{aligned}
 Dk &= n_1+n_2-2 \\
 &= 15+15-2 \\
 &=28
 \end{aligned}$$

Dengan dk =28, Maka dapat dilihat harga *t_{hitung}* = 8,613 lebih besar dari *t_{tabel}* = 2,048. Dengan demikian *H₀* = ditolak dan *H_a* = diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh bermain hijau hitam terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain hijau hitam terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru menggunakan rumus Gain (Suharsimi Arikunto, 2013):

$$G = \frac{\text{skor Posstes} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor pretest}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus di atas didapat bahwa pengaruh bermain hijau hitam terhadap kecerdasan emosional anak pada usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru adalah sebesar 63,70% berada pada kategori sedang.

Kecerdasan emosional anak sebelum bermain hijau hitam dievaluasi ternyata ditemukan bahwa beberapa anak belum menguasai kecerdasan emosional dengan baik. Berdasarkan analisis pengolahan data dan hasil presentasi di atas dapat dilihat *pretest* kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru diperoleh jumlah 148 dengan rata-rata 9,866% pada kelas kontrol, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai 143 dengan rata-rata 9,533%.

Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan Helam Malini dan ddk menerapkan permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan emosional anak B. Dalam penelitian ini hasil akhir dengan nilai 83,59% yang termaksud dalam kategori tinggi. Artinya terdapat pengaruh permainan Tam-tam buku terhadap kecerdasan emosional anak. Adapun perbedaan yang terdapat di dalam penelitian Helena Malini dengan penelitian ialah pada metode penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas (PTK) tanpa adanya kelas pembandingan, dengan jumlah populasi 12 orang anak, terdiri dari 2 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Skala yang digunakan terbagi kedalam 4 kategori yaitu rendah, cukup tinggi, tinggi dan tinggi sekali. Setelah permainan tam-tam buku diterapkan kecerdasan emosional pada anak mengalami peningkatan hal tersebut dapat dilihat pada nilai akhir yaitu 83,59% yang termaksud pada kategori tinggi.

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan setelah bermain hijau hitam. Setelah dilakukan uji perbandingan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji perbedaan ini dengan statistik t_{hitung} sebesar 8,613 dengan Sig= 0,000, atau $0,000 < 0,05$, berarti signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kecerdasan emosional yang sangat signifikan setelah bermain hijau hitam. Hal ini berarti bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak dengan bermain hijau hitam dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sumbangan efektif bermain hijau hitam terhadap kecerdasan emosional anak didik sebesar 63,70% dan 36,30% dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa bermain hijau hitam efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Walaupun masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi tingkat kecerdasan emosional anak, semua faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional anak perlu ditingkatkan agar dapat berkembang secara maksimal dan tujuan sekolah dapat tercapai.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bermain hijau hitam terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru dengan besar pengaruh 63,70% dan 36,30% dipengaruhi oleh faktor lain.

Rekomendasi

Pihak Sekolah Pihak sekolah agar menyediakan lapangan yang luas agar anak bisa bermain hijau hitam di lapangan dan melatih guru unuk menjadi lebih kreatif menciptakan permainan-prmainan diluar kelas dan diharapkan adanya lapangan tersebut permainan hijau hitam akan meningkatkan kecerdasan emosional anak. Bagi Guru Bermain hijau hitam dapat dijadikan salah satu sumber pembentukan perilaku anak dalam bermain. bagi guru unuk menjadi lebih kreatif mencitakan permainan-prmainan yang menarik dan menyenangkan diluar kelas sehingga anak lebih tertarik untuk bermain. Bagi Peneliti Selanjutnya Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, agar peneliti lainnya dapat mencari alternatif dalam menghadapi permasalahan yang ada dengan pendekatan, bermain atau strategi pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Nugroho dan Yeni Rachmawati. 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Bambang sujiono dan Yuliani Nuraini. 2005. *Mencerdasakan Prilaku Anak Usia Dini*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta
- John. W. Santrtrock. 2008. *Pskologi Pendidikan*. Prenada Media Group
- Nurla Isna. 2012. *Mencetak Karakter Anak Sejak Janin*. Diva Press. Jogjakarta
- Mashar Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Perkembangan*. Jakarta. Kencana
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung. Alfabeta
- Rita Kurnia. 2011. *Bermain dan Permainan*. Cendikia Insani. Pekanbaru

- Samsunuwiyati. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Melrat Losda Karya. Bandung
- Satya. 2006. *Pengertian Bermain*. (<http://file.upi.edu> diakses pada tanggal 13 April 2017)
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta. Bandung
- Syamsu Yusuf. 2007 *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Remaja Rosadakarya. Bandung
- , 2013. *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta. Bandung
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta. Jakarta