

PENGARUH MENDONGENG SAMBIL BERMAIN TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 8-11 TAHUN DI SD NEGERI 8 DAUH PURI DENPASAR

Ni Luh Mirah Laksmi Dewi, I Made Rustika

*Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana
mirahlaksmi@gmail.com*

Abstrak

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan yang penting sebagai penunjang kesuksesan anak di masa depan. Perkembangan taraf kecerdasan emosional seorang anak sangat ditentukan oleh stimulus lingkungan yang diperoleh sejak usia dini. Mendongeng sambil bermain merupakan salah satu stimulus yang berperan dalam perkembangan diri seorang anak. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen dengan desain static group comparison. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh mendongeng sambil bermain terhadap kecerdasan emosional anak. Subjek penelitian adalah anak usia 8-11 tahun yang saat ini sedang duduk di kelas 3, 4 dan 5 di SD Negeri 8 Dauh Puri Denpasar (N=82). Metoda pengambilan data menggunakan skala Kecerdasan Emosional dengan koefisien Cronbach's Alpha ($\alpha=0.918$). Analisis statistik yang digunakan adalah Independent Sample T-test. Diperoleh koefisien T-test untuk kecerdasan emosional total adalah ($t=2.252$; $p<0,05$) dan Levene F-test = 1.012 dengan probabilitas 0.317 ($P>0.05$), maka kedua sampel dapat dikatakan homogen dan H_a diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mendongeng sambil bermain berpengaruh terhadap taraf kecerdasan emosional anak usia 8-11 tahun di SD Negeri 8 Dauh Puri Denpasar.

Kata Kunci: Dongeng, bermain, anak usia sekolah dasar, kecerdasan emosional.

Abstract

Emotional intelligence is an important ability to support the children's success in the future. Developmental of the child's EI level is determined by environmental stimulation which obtained since early childhood. Storytelling while playing is one of the stimulus which play a role in the development of child's personal ability. This research is pre-experimental study with static group comparison design. The aim of this research is to identify the influence of storytelling while playing toward children's emotional intelligence. Subject of this study was children age between 8th to 11th who currently students in 3rd grade, 4th and 5th at Dauh Puri 8th elementary school Denpasar (N=82). Data were collected through emotional intelligence questionnaire, with alpha cronbach's 0.918. The data were analyzed using Independent Sample T-Test, T-test ($t=2.252$: $p<0,05$ and Levene F-test=1.012 and $P=0.317$; $P>0.05$ therefore both sample as a homogenous and H_a was accepted. The result of this study showed that storytelling while playing were influence to children's emotional intelligence at Dauh Puri 8th Elementary School Denpasar.

Keyword: Storytelling, playing, elementary school, emotional intelligence.

LATAR BELAKANG

Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak atas stimulasi yang dihadapi oleh setiap individu tak terkecuali anak-anak (Goleman, 1995). Reaksi emosi karena keadaan yang tidak menyenangkan dapat pula berbentuk keluhan-keluhan somatis seperti sakit kepala, sesak nafas, dan keluhan saluran pencernaan (Gunarsa, 1991). Tekanan atau beban mental juga dapat mempengaruhi reaksi emosi dan tindakan anak-anak dalam kehidupannya sehari-hari. Salah satu bentuk perilaku anak yang mengindikasikan ketidakmampuan pengendalian emosi pada tataran ekstrim adalah tindak kejahatan yang beberapa tahun belakangan ini banyak terjadi di Indonesia.

Berdasarkan data di Komisi Nasional Perlindungan Anak (Tempo, 2010) pada tahun 2009 lalu tercatat 1.258 kasus tindak kriminal yang dilakukan anak-anak. Ketua Komnas Anak, Seto Mulyadi (Tempo, 2010) juga menyatakan bahwa kasus kriminal anak ditahun 2009 mengalami peningkatan sebesar 25 % dari tahun sebelumnya. Beberapa kasus kriminalitas anak yang mencuat ke media cukup mengundang rasa prihatin masyarakat, seperti kasus seorang anak usia 7 tahun membunuh temannya karena meminjam uang seribu rupiah (Kompas, 2013). Anak SD di Cinere, Depok, umur 12 tahun melakukan pembunuhan berencana kepada teman sebayanya, akibat disangka mencuri handphone (Kompas, 2012). Kasus pembunuhan diantara sesama anak tingkat Sekolah Dasar di Jakarta bernama Renggo Khadafi yang berusia 11 tahun, siswa kelas 5 SD yang telah meninggal dunia, akibat dipukuli oleh kakak kelasnya (Kompas, 2014).

Beberapa tahun belakangan telah tercatat rentetan kasus yang mencerminkan ketidak-seimbangan emosi, ketidak-puasan dan rapuhnya moral dalam keluarga dan masyarakat. Berdasarkan kejadian diatas, peneliti berasumsi bahwa tindakan kriminal anak-anak mengindikasikan rendahnya kemampuan kecerdasan emosional, atau dengan kata lain, kecerdasan emosional yang tidak terlatih dengan baik sejak usia dini akan dapat menyebabkan munculnya kesenjangan perilaku yang berujung pada tindakan kriminal.

Anak tiada lain adalah generasi penerus bangsa. Kesuksesan hidup seorang anak tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan intelektual (Intelligence Quotient) semata, namun tentunya kecerdasan emosional (Emotional Intelligence) dan kecerdasan sosial (Social Intelligence). Goleman (1995) menyatakan bahwa 80% penyebab kesuksesan anak disumbangkan oleh kecerdasan emosional dan kecerdasan sosial. Anak-anak yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi cenderung lebih percaya diri, merasa lebih bahagia, populer dan sukses di sekolah. Anak dengan kecerdasan emosional yang tinggi lebih mampu menguasai emosinya sehingga dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang lain, memiliki kemampuan mengelola stres dan memiliki

kesehatan mental yang baik. Kecerdasan emosional ini tentunya sangat bermanfaat bagi masa depan anak dalam membangun potensi diri yang positif, memiliki kegiatan-kegiatan yang bermanfaat, berprestasi di sekolah, maupun dalam menjalin relasi di lingkungan sosialnya.

Kecerdasan emosional anak sudah dapat dilatih sejak usia dini, salah satu caranya yaitu melalui bermain. Bermain merupakan sebuah kebutuhan mutlak dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Fenomena bermain anak jaman sekarang sudah sangat jauh bergeser. Anak lebih sering bermain permainan modern yang identik dengan teknologi seperti video games, dan gadget. Survey Kompas (21/02/2014 : 35) menunjukkan bahwa 64,5 % anak-anak menyukai permainan modern, sedangkan hanya 33,3 % menyukai permainan tradisional. Dari survey ini dapat dilihat bahwa memang permainan modern memiliki peminat yang lebih tinggi daripada permainan tradisional. Berbagai permainan teknologi digital seperti playstation, video games, dan game online yang dihasilkan oleh budaya industri modern saat ini tanpa sadar telah menggiring anak-anak menjadi sosok individualis dan agresif. Granic dkk (2013) menyatakan bahwa meskipun anak-anak yang bermain video games tidak terisolasi secara sosial, namun "gaming" membawa efek psikologis yang negatif seperti meningkatkan kekerasan, ketergantungan dan dapat menyebabkan depresi pada anak. Faktanya, pada zaman modern ini memang sudah sangat jarang anak-anak yang tertarik bermain permainan tradisional, lingkungan bermain juga tampaknya sudah tidak aman lagi bagi anak-anak, terutama kepadatan, pencemaran lingkungan dan lemahnya tingkat pengawasan dari orang tua. Namun berbeda halnya apabila aktivitas bermain menjadi sebuah kurikulum sekolah atau dimuat dalam muatan lokal sekolah, seperti yang terjadi di SD Negeri 8 Dauh Puri Denpasar.

Aktivitas bermain permainan tradisional yang hingga saat ini masih bertahan adalah mendongeng sambil bermain yang diciptakan oleh Made Taro di sanggar Kukuruyuk. Sanggar Kukuruyuk bertempat di SD Negeri 8 Dauh Puri Denpasar. Kegiatan ini merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang dimiliki oleh pihak sekolah dan diselenggarakan setiap hari Senin pada pukul 17.00 wita hingga 18.30 wita. Mendongeng sambil bermain merupakan sebuah istilah yang menggambarkan aktivitas memainkan permainan tradisional oleh anak-anak, yang memiliki alur serta proses bermain dengan mengilustrasikan kisah dan tokoh dalam dongeng.

Aktivitas mendongeng sambil bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih kecerdasan emosi dan aspek lainnya dalam diri. Aktivitas bermain merupakan hal yang sangat penting bagi kesehatan mental anak karena melalui panca indra dan sensorimotornya, anak-anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan berbagai macam ketrampilan dan kemandirian. Bermain selama masa kanak-kanak sangat diperlukan untuk mengoptimalkan aspek-

aspek kognitif, motorik, emosi, bahasa dan sosial, serta sebagai media pendidikan moral. Dirgantara (2012) menyatakan bahwa melalui keterlibatan anak dalam bermain dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi permasalahan emosional. Goleman (1997) mengungkapkan bahwa kecerdasan emosional lebih banyak diperoleh melalui proses belajar dan terus berkembang sepanjang hidup sambil belajar dari pengalaman sendiri. Kecakapan anak-anak terhadap kecerdasan emosi dapat terus tumbuh. Semakin banyak dilatih, maka keterampilan menangani emosi dan impuls diri, dalam memotivasi diri, mengasah empati dan kecakapan sosial semakin berkembang, khususnya melalui aktivitas mendongeng sambil bermain ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat membuktikan secara empirik apakah aktivitas mendongeng sambil bermain secara signifikan dapat mempengaruhi kecerdasan emosional pada anak-anak di SD Negeri 8 Dauh Puri Denpasar.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia Sekolah Dasar pada rentang usia 7–11 tahun tergolong kedalam tahapan perkembangan kognitif operasional konkret (Santrock, 2007). Tahapan ini ditandai dengan kemampuan memahami konsep konservasi, daya pikir anak mulai berkembang kearah konkret, rasional dan objektif. Anak sudah mampu berfikir secara logis terhadap peristiwa-peristiwa yang bersifat nyata, mampu memahami percakapan dengan orang lain, mulai mampu berargumentasi untuk memecahkan masalah, mengklasifikasikan objek menjadi kelas-kelas tertentu kemudian memahami hubungan antara benda tersebut dan menempatkan objek dalam urutan yang beraturan (Santrock, 2007).

Hurlock (1980) mengungkapkan bahwa anak di usia sekolah dasar mulai memiliki keinginan kuat untuk mengendalikan ungkapan emosi ketika berada dalam situasi tertentu. Hal ini disebabkan karena anak mulai memahami keberadaan emosi negatif yang berkaitan dengan penolakan sosial oleh teman sebayanya. Menurut Hurlock (1980), anak usia sekolah umumnya mengungkapkan beberapa emosi seperti amarah, takut, cemburu, ingin tahu, iri hati, gembira, sedih, dan kasih sayang melalui bentuk perilaku. Ungkapan emosi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang kebanyakan disebabkan oleh faktor psikologis daripada fisiologis.

Pembendaharaan kosa kata anak-anak mengalami peningkatan pada usia sekolah dasar, demikian pula dengan cara pemakaian kata dan rangkaian kata yang digunakan secara lisan maupun tulisan menjadi semakin kompleks (Hurlock, 1980). Pada usia 8-11 tahun, anak sudah memasuki dunia sekolah formal dan mempelajari banyak pengetahuan serta keterampilan praktis yang berhubungan dengan manusia. Dunia sosial anak menjadi semakin luas dan kompleks berbeda dengan masa sebelumnya. Relasi dengan keluarga, guru dan teman sebaya memiliki peranan penting dalam

pembentukan kualitas diri anak. Hurlock (1980) mengungkapkan bahwa anak usia sekolah sering disebut sebagai usia berkelompok, karena diusia ini anak mengembangkan minat terhadap kegiatan bermain berkelompok dan ingin menjadi bagian dari sebuah kelompok. Piaget mengklasifikasikan anak usia sekolah dasar ke dalam tahapan bermain social play games with rules (\pm 8-11 tahun). Anak pada usia ini mulai pandai berinteraksi sosial dan bermain dengan teman sebayanya serta mentaati aturan permainan.

Teori perkembangan Psikososial Erik Erikson (dalam Feist & Feist, 2010) mengklasifikasikan kepribadian manusia berdasarkan kualitas ego dalam tahapan krisis psikososial, dimana anak usia sekolah dasar antara usia 6-12 atau hingga 13 tahun tergolong kedalam tahap Industry versus Inferiority (kerajinan versus rasa rendah diri). Anak-anak pada usia sekolah dasar berusaha untuk memperoleh keterampilan dan melakukan hal-hal baru dengan baik untuk mengembangkan rasa industri. Anak mulai mengarahkan energi mereka untuk penguasaan keterampilan dan pengetahuan. Akan tetapi apabila anak tidak berhasil menguasai keterampilan dan tugas-tugas yang dipilihnya atau tugas yang diberikan oleh guru serta hasil pekerjaannya tidak sesuai dengan harapan mereka, maka anak akan mengembangkan perasaan rendah diri.

Kohlberg (dalam Hurlock, 1980), memperluas teori Piaget bahwa anak usia sekolah berada pada tahapan perkembangan moralitas konvensional, yakni anak mengikuti peraturan untuk mengambil hati orang lain dan untuk mempertahankan hubungan-hubungan yang baik. Selain itu, dalam relasi kelompok sosial anak juga harus menyesuaikan diri dengan peraturan yang disepakati bersama untuk menghindari terjadinya celan atau penolakan terhadap dirinya.

Goleman (1999) mengungkapkan definisi dari kecerdasan emosional yaitu kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan membina hubungan dengan orang lain. Goleman (1997) menjelaskan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosional antara lain lingkungan keluarga yang merupakan pilar utama tempat anak belajar mengenal dan mempelajari emosi dan lingkungan non keluarga yang mengarah pada lingkungan pendidikan dan sosial masyarakat dimana anak dibesarkan. Goleman (1999) menambahkan bahwa faktor yang juga mempengaruhi kecerdasan emosional adalah jenis kelamin. Sebuah analisis tentang kecerdasan emosional terhadap ribuan pria dan wanita, menemukan bahwa wanita rata-rata lebih sadar tentang kondisi emosional mereka, lebih mudah bersikap empati dan lebih terampil dalam hubungan antar pribadi. Pria sebaliknya, lebih percaya diri dan optimis, mudah beradaptasi dan lebih baik dalam mengatasi stres.

Goleman (1999) mengungkapkan anak-anak yang kurang terampil secara emosional cenderung lebih mudah menagis, kacau bila menghadapi stres, secara emosional kurang wajar, penakut, muram atau merengek, menanggapi kekecewaan kecil secara berlebihan dengan amarah, sulit menunda pemuasan, terlampau peka terhadap kritik, atau bersikap penuh kecurigaan. Kecenderungan ini berdampak pada hubungan mereka dengan anak-anak lain yang akan menjadi semakin sulit. Fakta sebaliknya, ditemukan selama masa kanak-kanak, beberapa anak penakut akan tumbuh menjadi anak yang berani bila pengalaman terus-menerus menstimulasi jaringan otaknya. Salah satu tandanya adalah anak yang penakut memiliki tingkat keterampilan bergaul yang lebih tinggi, mau bekerjasama dan berbau dengan anak-anak lainnya, memiliki empati, mau saling memberi dan berbagi, bertenggang rasa dan mampu membina hubungan persahabatan dengan akrab.

Mendongeng sambil bermain merupakan istilah yang merujuk pada aktivitas memainkan sebuah peran dalam dongeng, yakni aktivitas bermain yang berkaitan dengan salah satu karakter dalam dongeng atau cerita yang dituangkan ke dalam bentuk permainan tradisional (Taro, 2010). Pendongeng tidak hanya menceritakan dongeng untuk anak-anak tetapi juga mengawasi dan memandu jalannya aktivitas bermain di lapangan. Terdapat tiga unsur yang terkandung dalam aktivitas mendongeng sambil bermain yaitu (a) permainan, (b) dongeng dan (c) nyanyian. Menurut Taro (2010), ketiga unsur ini memiliki fungsi yang sama yakni mengisi waktu luang, rekreatif, komunikatif dan bermanfaat untuk pengembangan pribadi anak.

Unsur pertama yaitu unsur permainan, unsur permainan dalam aktivitas mendongeng sambil bermain merujuk kepada permainan tradisional daerah Bali. Menurut Dirgantara (2012), permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan dengan alat-alat sederhana tanpa mesin. Permainan tradisional merupakan bentuk aktivitas yang dilakukan secara spontan dan tanpa beban baik dengan menggunakan alat atau tanpa alat permainan, yang tujuannya tiada lain untuk memperoleh suasana kegembiraan. Unsur kedua yaitu dongeng, dongeng merupakan prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat (Danandjaja, 1986). Mendongeng menurut Taro (2010) merupakan suatu bentuk interaksi timbal balik yang terjadi antara pemberi dongeng dengan pendengar dongeng. Sebagian besar dongeng yang dibawakan dalam aktivitas mendongeng sambil bermain adalah kisah rakyat daerah Bali. Unsur ketiga yaitu unsur nyanyian, Danandjaja (1986) mengungkapkan bahwa nyanyian rakyat terdiri dari dua unsur yakni lirik dan lagu, dimana kedua unsur ini memiliki peran yang sama-sama penting. Sebagian besar lagu yang dinyanyikan dalam

aktivitas bermain merupakan gambaran kisah kehidupan manusia sehari-hari.

Manfaat mendongeng sambil bermain menurut Taro (2014), antara lain melibatkan anak-anak dalam aktivitas bermain menikmati keceriaan dan memperoleh kepuasan. Memperoleh kondisi tenang dan rileks, memulihkan otot-otot yang tegang dan berkonsentrasi untuk menghadapi situasi dan suasana baru. Melalui kegiatan bermain ini anak mendapat kesempatan untuk melampiaskan emosi yang sempat tertahan. Melatih keterampilan sosial dalam menjalin relasi dengan teman sebaya maupun orang lain. Taro (2010) mengemukakan dua prosedur dalam menyajikan aktivitas mendongeng sambil bermain. Pertama, mendongeng terlebih dahulu kemudian diikuti dengan memainkan sebuah adegan dari dongeng tersebut. Kedua, melakukan aktivitas bermain terlebih dahulu kemudian setelah itu menjelaskan latar belakang dari perandalam permainan yang telah dilakukan.

Dalam memainkan dongeng, peran narator dilakukan oleh orang dewasa atau anak-anak. Sementara para pemainnya selalu berasal dari kalangan anak-anak (Taro, 2010). Bentuk permainan tidak semata-mata permainan bermain (play), namun juga permainan yang melibatkan kompetisi (games). Menurut Taro (2010), dalam kegiatan games terdapat pengorganisasian yang lebih sempurna, pemain terbagi atas kelompok-kelompok yang bertanding, terdapat kompetisi antar kelompok, serta aturan-aturan permainan yang telah disepakati. Selain itu terdapat wasit yang memimpin pertandingan, tugasnya adalah menentukan dan mengumumkan kelompok yang menang dan kelompok yang kalah, serta menentukan hukuman bagi pemain yang melanggar atau kalah.

Pemain dalam aktivitas ini juga mempunyai hak dan kewajiban yang sama. Setiap anak berhak dan wajib memerankan sebuah tokoh, baik yang disenangi maupun tidak disenangi. Dalam pemilihan peran tidak diperlukan proses seleksi peran, melainkan dilakukan permainan sut. Oleh karena itu, hampir setiap permainan yang membutuhkan peran, selalu diawali dengan sut. Bentuk permainan yang diperankan oleh anak diambil dari salah satu adegan dongeng atau cerita yang ditentukan. Bentuk permainan merupakan gerak fisik yang ekspresif dan muncul karena penghayatan. Dalam memainkan sebuah peran, seorang anak tidak memperoleh masa latihan terlebih dahulu, melainkan karakter peran tersebut akan tumbuh secara alami dari dalam diri anak masing-masing. Pada usia sekolah dasar, anak-anak sangat menggemari berbagai aktivitas fisik seperti bermain dan olahraga. Disamping rutinitas akademik di sekolah, anak-anak juga harus mencari aktivitas lain yang mendukung pemenuhan psikologisnya, seperti salah satunya adalah kegiatan mendongeng sambil bermain yang dikembangkan di sanggar Kukuruyuk.

Dalam aktivitas inilah, seorang anak banyak belajar tentang berbagai keterampilan untuk mengasah kecerdasan emosionalnya. Bermain menyediakan suasana yang menyenangkan dan rileks dimana anak-anak dapat dengan leluasa menyalurkan luapan emosi positif maupun negatif yang ada didalam diri. Gottman (2001) menunjukkan bagaimana anak-anak menggunakan bermain untuk penguasaan emosional dalam kehidupan nyata mereka. Anak-anak mampu menenangkan diri mereka sendiri, lalu bangkit kembali dari kemurungan dan melanjutkan kegiatan-kegiatan yang positif. Melalui kegiatan bermain yang melatih emosi anak, anak memiliki jumlah perasaan negatif yang kurang dan merasakan perasaan positif lebih banyak. Anak juga terhindar dari masalah-masalah tingkah laku dan tindak kekerasan seperti yang marak terjadi belakangan ini.

Kegiatan mendongeng sambil bermain ini diasumsikan memiliki keterkaitan dengan lima aspek kecerdasan emosional, antara lain mencakup kemampuan mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain. Selama proses anak-anak bermain, kelima aspek ini terus-menerus dilatih dan dievaluasi.

METODE

Variabel dan definisi operasional

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu mendongeng sambil bermain sebagai variabel bebas dan kecerdasan emosional pada anak usia 8-11 tahun sebagai variabel tergantung.

Definisi Operasional mendongeng sambil bermain adalah aktivitas bermain dengan memainkan salah satu peran atau karakter dalam dongeng atau cerita baik secara individual ataupun kelompok yang melibatkan tiga unsur utama yaitu permainan tradisional, nyanyian dan dongeng. Aktivitas mendongeng sambil bermain dilakukan selama satu kali dalam satu minggu yakni setiap hari Senin dan berlangsung selama 90 menit.

Definisi Operasional kecerdasan emosional anak usia 8-11 tahun adalah akumulasi dari kemampuan seorang anak untuk mengenali perasaan diri sendiri dan mengenali perasaan orang lain, mampu memotivasi diri sendiri serta kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. Kecerdasan emosional mencakup lima dimensi yaitu (a) mengenali emosi diri sendiri; (b) mengelola emosi; (c) memotivasi diri sendiri; (d) mengenali emosi orang lain; dan (e) membina hubungan dengan orang lain. Kecerdasan Emosional pada anak usia 8-11 tahun dalam penelitian ini akan diukur dengan menggunakan skala kecerdasan emosional. Pengukuran ini dilakukan satu kali yaitu post-test, yang diberikan secara individual terhadap

dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Responden

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 320 anak yang terdiri dari anak usia 8-11 tahun (kelas 3, 4, dan 5) di SD Negeri 8 Dauh Puri Denpasar. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas 3 A, 3 B, 4 A, 4 B, dan 5 A di SD Negeri 8 Dauh Puri Denpasar. Kelompok responden dalam penelitian ini terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan anak-anak yang telah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler mendongeng sambil bermain di SD N 8 Dauh Puri Denpasar. Pada kelompok ini tidak dilakukan random sampling karena keterbatasan jumlah subjek penelitian, hal ini dibenarkan karena desain penelitian pre-eksperimen ini tidak menuntut adanya randomisasi sampel penelitian (Campbell & Stanley, 1963). Kelompok kontrol adalah kelompok pembandingan yang terdiri dari anak-anak yang tidak mengikuti kegiatan mendongeng sambil bermain dengan jumlah populasi 263 subjek, sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan random sampling. Pada kelompok kontrol dilakukan teknik pengambilan sampel probability sampling, yaitu teknik simple random sampling yang dilakukan melalui undian pada siswa kelas 3 A, 3 B, 4 A, 4 B, dan 5 A di SD Negeri 8 Dauh Puri dengan tujuan agar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menjadi seimbang. Proses random sampling dengan menempuh cara undan ini, dari mula-mula jumlah 263 siswa yang tidak mengikuti ekstrakurikuler bermain, diperoleh 71 siswa sebagai subjek penelitian. Subjek tersebut terdiri dari 57 subjek masuk dalam kelompok kontrol dan 14 subjek sebagai subjek cadangan.

Teknik penyeimbangan atau teknik konstansi dalam penelitian dilakukan dengan upaya matching. Metoda matching menurut (Hadi, 2008) ditempuh dengan cara melakukan pemisahan terhadap kelas dan jenis kelamin subjek penelitian atau yang dikenal dengan nominal pairing, kemudian dibagi secara adil ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, kelas dan jenis kelamin antara dua kelompok menjadi seimbang.

Tempat penelitian

Pengambilan data try out dilakukan di SD Negeri 7 Dauh Puri Denpasar pada tanggal 13 Maret 2015, pukul 10.00 wita – 11.00 wita. Jumlah subjek 35 orang siswa yang berasal dari siswa kelas 3 A, sehingga pelaksanaan try out dilakukan di ruang kelas 3 A SD Negeri 7 Dauh Puri Denpasar. Pengambilan data penelitian dilakukan di SD Negeri 8 Dauh Puri Denpasar pada tanggal 28 Maret 2015, bertempat di ruang kelas 3 A yang terletak di lantai 2, pada pukul 09.00 wita sampai 11.00 wita.

Alat ukur

Metoda pengumpulan data atau post-test menggunakan alat ukur berupa skala kecerdasan emosional yang disusun oleh peneliti. Skala kecerdasan emosional yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan lima dimensi kecerdasan emosional dari Goleman (1995). Kecerdasan emosional terdiri dari lima aspek antara lain mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, serta membina hubungan dengan orang lain. Skala kecerdasan emosional diatas terdiri dari 50 item pertanyaan dan disusun dalam bentuk Skala Likert. Dari hasil analisis uji coba, diperoleh koefisien Cronbach's Alpha 0.918, artinya alat ukur kecerdasan emosional dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi. Skor ini menunjukkan bahwa skala yang dibuat oleh peneliti mampu mencerminkan 91,80 % variasi yang terjadi pada skor murni subjek, sehingga alat ukur dikatakan layak untuk mengukur atribut perilaku yang dimaksud yaitu kecerdasan emosional pada usia anak-anak. Setelah di uji validitasnya, maka diperoleh total item yang dinyatakan valid yakni sejumlah 31 item yang terdiri dari 17 item favorable dan 14 item unfavorable.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen. Rancangan pre-eksperimen yang peneliti gunakan adalah Static Group Comparison, yaitu desain dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang diukur dengan pemberian post-test (Campbell & Stanley, 1963). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala. Peneliti memberikan skala yang disusun dengan menyediakan empat alternatif jawaban yaitu “SS”, “S”, “TS” dan “STS”. Dalam skala terdapat item-item pertanyaan yang bersifat favorable yaitu item yang mengandung konsep perilaku yang mendukung atribut yang hendak diukur dan unfavorable yaitu item yang mengandung konsep perilaku yang bertentangan atau tidak mencerminkan perilaku yang dikehendaki oleh indikator perilakunya (Azwar, 2013). Penelitian ini menggunakan satu skala yaitu skala kecerdasan emosional.

Teknik analisis data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen. Rancangan pre-eksperimen yang peneliti gunakan adalah Static Group Comparison, yaitu desain dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang diukur dengan pemberian post-test (Campbell & Stanley, 1963). Penelitian ini menggunakan metode analisis uji beda yaitu IndependentSample T-Test pada program SPSS version 16.0 for windows.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan, diperoleh koefisien Cronbach's Alpha 0,918, artinya skor reliabilitas skala hampir mendekati 1,0 maka alat ukur kecerdasan emosional dikatakan memiliki validitas yang cukup tinggi. Skor ini menunjukkan bahwa skala yang dibuat oleh peneliti mampu mencerminkan 91,80 % variasi yang terjadi pada skor murni subjek, sehingga alat ukur dikatakan layak untuk mengukur atribut perilaku yang dimaksud yaitu kecerdasan emosional pada usia anak-anak. Standar minimum skor korelasi item yang digunakan oleh peneliti yaitu $r_{xy} \geq 0,30$, sehingga diperoleh rentang skor korelasi item yang valid berkisar antara 0,316 sampai 0,772. Total item yang dinyatakan valid yakni sejumlah 31 item. Berdasarkan hasil analisis data, peneliti merangkum deskripsi subjek penelitian dalam tabel dibawah ini.

Deskripsi Karakteristik Subjek Penelitian Berdasarkan Kelas.

Kelas	Ikut (Eksperimen)		Tidak-Ikut (Kontrol)	
	Jumlah Subjek	Persentase	Jumlah Subjek	Persentase
3	21	51.2 %	17	41.5 %
4	11	26.8 %	15	36.6 %
5	9	22 %	9	22 %
Total	41	100 %	41	100 %

Deskripsi Karakteristik Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin.

Jenis Kelamin	Ikut (Eksperimen)		Tidak-Ikut (Kontrol)	
	Jumlah Subjek	Persentase	Jumlah Subjek	Persentase
Laki-laki	2	4.9 %	2	4.9 %
Perempuan	39	95.1 %	39	95.1 %
Total	41	100 %	41	100 %

Deskripsi Statistik Data Penelitian.

Variabel	N	Mean Teoritik	Mean Empirik	SD Teoritik	SD Empirik	Sebaran Teoritik	Sebaran Empirik	Nilai t
KE	41	77,5	99,41	15,5	8,608	31-124	83-117	2,252
KK	41	77,5	95,22	15,5	8,645	31-124	69-111	(p=0,027)

Pada kelompok eksperimen, range sebaran data berkisar antara 83-117 dan standar deviasi empirik sebesar 8,608. Pada kelompok kontrol, range sebaran data berkisar antara 69-111 dan standar deviasi empirik sebesar 8,645. Nilai t yang diperoleh yakni sebesar 2,252 dengan taraf signifikansi 0,027 ($p < 0,05$) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara mean empirik dan mean teoritik pada variabel kecerdasan emosional. Adapun kategorisasi taraf kecerdasan emosional anak usia 8-11 tahun pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dimuat dalam tabel berikut.

Kategorisasi Taraf Kecerdasan Emosional.

Rentang Nilai	Kategori	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
		jumlah	Persen (%)	Jumlah	Persen (%)
$X \leq 62$	Rendah	0	0 %	0	0 %
$63 < X \leq 93$	Sedang	16	39 %	11	26,8 %
$X \geq 94$	Tinggi	25	61 %	30	73,2 %
Total		41	100 %	41	100 %

Berdasarkan tabel taraf Kecerdasan Emosional diatas, diperoleh bahwa kecerdasan emosional rendah berada pada rentang skor minimal yakni 31 sampai 62 ($X \leq 62$). Data yang diperoleh, anak dengan kecerdasan emosional rendah sebesar 0 %, dengan kata lain tidak ditemukan anak dengan

kecerdasan emosional yang rendah baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Anak dengan kecerdasan emosional sedang yakni skor berkisar antara 63 sampai 93 ($63 < X \leq 93$), ditemukan sebanyak 39 % dengan jumlah 16 anak dari kelompok kontrol. Sementara anak dengan kecerdasan emosional yang tergolong tinggi yakni dengan perolehan skor diatas 94 ($X \geq 94$), sebanyak 61 % dengan jumlah 25 anak berasal dari kelompok kontrol.

Pada kelompok eksperimen, anak dengan kecerdasan emosional sedang ditemukan sebanyak 26,8 % berjumlah 11 anak, tampak lebih sedikit dari pada persentase kelompok kontrol. Namun anak dengan kecerdasan emosional tinggi ditemukan sebesar 73,2 % dengan jumlah 30 anak, dimana jumlahnya lebih besar 12,2 % dari kelompok kontrol. Diagram taraf kecerdasan emosional anak usia 8-11 tahun telah dimuat dalam diagram dibawah ini.

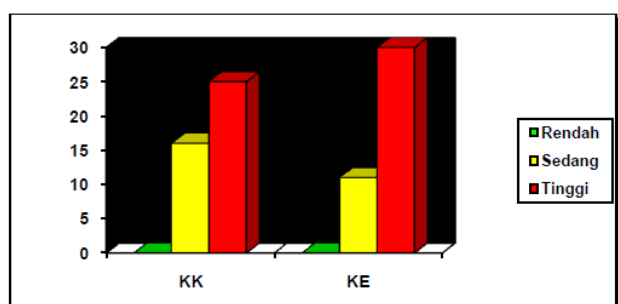


Diagram Taraf Kecerdasan Emosional.

Berdasarkan uji normalitas diperoleh skor signifikansi sebesar 0,200 atau 0,498 untuk kelompok eksperimen dengan nilai sig. berada diatas 0,05 ($P > 0,05$), dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sebaran data pada variabel kecerdasan emosional pada kelompok eksperimen bersifat normal. Kemudian untuk kelompok kontrol, diperoleh skor signifikansi sebesar 0,200 atau 0,110 dengan nilai sig. berada diatas 0,05 ($P > 0,05$). Artinya, dapat dikatakan bahwa sebaran data pada variabel kecerdasan emosional pada kelompok kontrol juga bersifat normal. Uji Normalitas dirangkum dalam tabel berikut.

EI TOTAL	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov(a)		Shapiro-Wilk	
		Sig.		Sig.	
EI TOTAL	Eksperimen	0,200		0,498	
	Kontrol	0,200		0,110	

Uji Homogenitas digunakan untuk menguji apakah data sampel yang diambil memiliki varians yang sama. Pada tabel Test of Homogeneity of Variance, alat uji yang digunakan yaitu Levene statistic. Pada tabel ini terlihat tingkat signifikansi berada diatas 0,05 (0,317 lebih besar dari 0,05). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa data berasal dari populasi dengan varian yang sama atau homogen. Uji Homogenitas dirangkum dalam tabel berikut.

EI TOTAL	Based on Mean		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
				1,012	1	80

Berdasarkan hasil analisis Independent sample T-test, diperoleh F-test untuk kecerdasan emosional adalah 1,012, dengan probabilitas 0,317 atau berada diatas 0,05 ($P > 0,05$), maka data diasumsikan memiliki varians yang sama (Equal varians assumed). Pada baris tersebut diperoleh nilai sig. sebesar 0,027 yang berada dibawah 0,05 ($P < 0,05$). Dengan demikian H_0 ditolak, atau dapat dikatakan kedua kelompok berbeda secara signifikan. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian mendongeng sambil bermain terhadap taraf kecerdasan emosional antara kelompok yang mengikuti kegiatan mendongeng sambil bermain dan tidak mengikuti kegiatan mendongeng sambil bermain. Uji Hipotesis dirangkum pada tabel berikut.

EI TOTAL	Equal varianses assumed	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Upper	Lower
EI TOTAL	Equal varianses assumed	1,012	0,317	2,252	80	0,027	4,195	1,863	0,487	7,903

PEMBAHASAN DAN KESIMPULAN

Terdapat lima peranan untuk menjelaskan fenomena ini antara lain, peranan dongeng dalam mensosialisasikan emosi dan perilaku, peran permainan tradisional, peran bermain bersama teman sebaya, peran musik, dan peran pengasuh. Selama proses bermain, sosialisasi bentuk-bentuk emosi diperoleh melalui tokoh yang diceritakan dalam dongeng. Hal ini juga didukung oleh penerapan prosedur mendongeng sambil bermain yang diberikan yakni prosedur pertama, mendongeng terlebih dahulu baru kemudian anak-anak dilibatkan dalam bermain. Apabila prosedur ini dikaji dari aspek kognitif, pada prosedur pertama anak memperoleh banyak kesempatan untuk memahami lebih dalam dan menghayati emosi secara lebih optimal, sedangkan prosedur kedua, anak-anak menghadapi tantangan yang cukup besar dalam proses berpikirnya. Hal ini disebabkan oleh kemampuan reversibilitas yang belum optimal.

Kemampuan reversibilitas yaitu kemampuan melakukan pengoperasian pikiran dan kemudian membalik pikiran untuk kembali ke titik semula (Slavin, 2011). Pada prosedur kedua anak diminta untuk mengulang kembali pengalaman bermain mereka yang sebelumnya, kemudian mengaitkannya dengan kisah dongeng sebagai bahan evaluasi diri. Oleh karena belum optimalnya kemampuan reversibilitas anak, prosedur yang digunakan dalam penelitian lebih cenderung kepada prosedur pertama. Proses penghayatan karakter dan emosi ini berdampak signifikan, sehingga dengan penerapan prosedur tahap pertama yang diberikan kepada

anak, anak telah memperoleh pengetahuan tentang beragam jenis emosi dan mulai menyadari emosi dalam dirinya. Anak juga menerapkan emosi tersebut dalam bermain, dan juga berinteraksi dengan orang lain dalam aktivitas sehari-hari.

Anak memperoleh pelajaran untuk menghayati setiap karakter emosi dan perilaku sebuah tokoh binatang selama bermain, memerankan suatu karakter emosi sampai pada akhirnya suatu saat menjadi sebuah kebiasaan dalam berperilaku sehari-hari khususnya dalam konteks emosional yang positif. Misalkan transformasi dari proses bermain, dimana anak dihukum karena mengalami kekalahan tim bermain atau secara individual berbuat kecurangan, anak sejenak merasa sedih dan malu, namun dorongan untuk bermain kembali akan meredakan emosi negatif tersebut menjadi emosi yang positif, dalam kondisi inilah anak berusaha untuk mengendalikan emosi dan memotivasi dirinya untuk kembali bermain dan menjadi lebih sportif.

Melalui proses belajar ini, anak memperoleh pengetahuan baru dalam berperilaku di sekolah, di rumah maupun di masyarakat. Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan tradisional anak dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan serta menghargai orang lain. Peran pengasuh menurut Fathurohman (2013), antara lain berperan dalam menyampaikan informasi-informasi positif yang berasal dari dongeng. Pengasuh juga berperan untuk mendidik anak-anak tentang tindakan yang patut ditiru dan tindakan yang harus dihindari.

Dalam aktivitas mendongeng sambil bermain ini, anak tidak hanya menjadi pendengar pasif dari setiap dongeng yang diceritakan, namun anak juga memerankan karakter dalam dongeng kedalam kegiatan yang menyenangkan yakni bermain. Ahyani (2010) mengungkapkan bahwa anak-anak yang memperoleh penyampaian nilai-nilai moral melalui dongeng memiliki tingkat kecerdasan moral yang lebih tinggi daripada anak yang tidak mendapatkan penyampaian nilai moral melalui metoda dongeng. Ketika mendongeng dipadukan dengan kegiatan bermain, aspek moral dan emosi menjadi satu. Penelitian oleh Nurkhayati (2012) mengungkapkan bahwa kegiatan bermain sosial atau dapat dikatakan bermain bersama dengan teman sebaya dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak-anak usia sekolah. Hal ini didukung oleh Hurlock (1980) dimana anak usia sekolah dasar memiliki dorongan kuat untuk mengembangkan minat terhadap kegiatan bermain berkelompok dan ingin menjadi bagian dari sebuah kelompok.

Selama proses berlatih menyanyi di kelas dan juga bermain di lapangan anak selalu distimulasi dengan suara dari alat musik congklak dan juga nyanyian. Anak-anak

menyanyikan tiga hingga empat lagu dalam satu kali pertemuan. Anak pada awalnya diajak untuk membaca kalimat dalam lagu di ruang kelas. Bahasa yang digunakan dalam lagu adalah bahasa daerah Bali. Pengasuh juga berperan dalam menjelaskan makna dari kata yang asing bagi anak-anak, kemudian anak bernyanyi diiringi dengan alat musik congklak. Menurut Meyer (1956), dinamika elemen musik yakni melodi atau irama dapat meningkatkan ketegangan perasaan dan memberikan efek kesenangan segera bagi para pendengarnya. Peran emosi dalam proses ini sangat kompleks. Meyer (1965) menyatakan bahwa musik dapat menjadi sarana mengekspresikan diri dan diakui mempunyai kekuatan untuk mengantar dan menggugah emosi baik musik yang dituangkan melalui penjiwaan terhadap alur cerita dan watak tokoh yang diperankan dalam dongeng atau cerita.

Berlatih fokus saat sebelum bermain memberikan efek ketenangan bagi anak, selain itu juga anak secara sadar dan sungguh-sungguh mengucapkan sajak yang mengandung nilai-nilai moral dan budi pekerti luhur. Goleman (2001), mengungkapkan bahwa meditasi atau berlatih fokus dapat menjadi alat menyembuhkan emosi dan sebagai media pengembangan emosi yang positif. Berlatih fokus memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menghidupkan kesadaran akan diri, emosi dan pemikiran-pemikirannya. Proses kesadaran emosi inilah yang secara perlahan membantu anak-anak untuk terampil mengelola emosi dan perasaannya. Sajak yang dibaca oleh anak-anak merupakan sajak yang mengandung nilai-nilai mulia seperti menyayangi Ibu, Ayah dan juga alam sebagai ciptaan Tuhan. Sajak dibacakan dalam kondisi mata terpejam, duduk bersila di halaman sekolah dan diucapkan secara jelas sehingga seluruh rekan-rekan yang bermain dapat mendengarkannya. Sajak dibacakan oleh anak yang ditunjuk oleh Bapak pengasuh, artinya tidak seluruh anak mendapat kesempatan membaca sajak dalam satu kali pertemuan. Pengucapan sajak ini sangat berkaitan dengan positif self talk. Self talk merupakan kemampuan berbicara pada diri sendiri. Self talk yang positif terbukti dapat meningkatkan kesadaran diri, penerimaan diri dan kesadaran emosional (L.Deanis, 2006).

Kecerdasan emosional terdiri dari lima aspek penting, masing-masing aspek memiliki peranan dalam proses mendongeng sambil bermain. Kelima aspek kecerdasan emosional memiliki keterkaitan dalam setiap proses bermain dan tercakup secara implisit dalam setiap permainan yang dimainkan oleh anak-anak. Aspek Pertama, yaitu kemampuan mengenali emosi diri sendiri terdiri dari kemampuan mengetahui emosi mana yang sedang dirasakan dan mengapa, memiliki keyakinan tentang harga diri dan kemampuan diri, serta mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri. Keterampilan mengenali emosi diri diperoleh melalui pengalaman berinteraksi dan pengalaman berhasil dan kegagalan selama proses bermain bersama teman sebaya.

Dirgantara (2012) mengungkapkan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman membantu anak untuk membangun penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan dan kekurangan yang ia miliki sehingga membantunya membangun konsep diri yang kuat, mempunyai rasa percaya diri. Selain itu, anak juga belajar bagaimana mengontrol emosi ketika ia kalah dan memenangkan permainan, mengenal jenis-jenis emosi sekaligus mengekspresikan emosinya selama bermain, memahami orang lain melalui interaksinya dengan teman yang lain. Widyastuti (2007) mengungkapkan bahwa ada pengaruh signifikan pada penggunaan metoda bercerita terhadap proses pengenalan emosi anak. Melalui kemampuan mengenali emosi diri yang lebih, seorang anak mampu menjadi pemimpin dalam mengambil keputusan dan mengatur rencana-rencana kesehariannya (Goleman, 2001).

Aspek kedua, yaitu kemampuan mengelola emosi dengan indikator perilaku mampu mengendalikan dorongan emosi yang dapat merusak atau menyakiti teman lain, memelihara norma kejujuran dalam aktivitas, mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, dan informasi baru, bertanggung jawab atas kinerja pribadi. Melalui aktivitas bermain, anak terbiasa untuk menghadapi tantangan atau kondisi yang mengancam, kemudian dengan bermain anak dapat melepaskan kecemasan. Menghibur diri ketika sedang murung menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh anak agar terhindar dari tekanan yang berasal dari lingkungan. Hurlock (1980) mengungkapkan bahwa anak di usia sekolah dasar mulai memiliki keinginan kuat untuk mengendalikan ungkapan emosi ketika berada dalam situasi tertentu. Anak pada usia ini sudah memahami arti ejekan dari teman sebayanya, sehingga ia menjadi cepat marah dan tersinggung terhadap komentar yang bersifat merendahkan. Namun, anak-anak dengan kecerdasan emosional tinggi memiliki kemampuan coping terhadap stres yang tinggi (Saptoto, 2010).

Aspek ketiga, yaitu kemampuan memotivasi diri sendiri, memiliki indikator seperti dorongan untuk menjadi lebih baik atau memenuhi standar keberhasilan, menyesuaikan diri dengan sasaran kelompok bermain, kesiapan untuk memanfaatkan kesempatan, kegigihan dalam memperjuangkan tujuan yang ingin dicapai. Kegiatan mendongeng sambil bermain membawa pengaruh terhadap motivasi diri yang positif, terutama ketika anak mengalami kegagalan dalam bermain. Motivasi yang diperoleh dalam proses bermain ini membawa pengaruh lanjutan terhadap motivasi belajar di sekolah dan motivasi untuk berprestasi di kelas. Selain itu rasa ingin tahu yang dimiliki anak-anak pada usia 8-11 tahun lebih tinggi karena memiliki insting untuk terus belajar dan menemukan hal baru. Anak-anak dengan keahlian cenderung lebih produktif dan efektif dalam segala aktivitas yang dikerjakannya di rumah maupun di sekolah (Goleman, 2001). Hurlock (1980), juga mengungkapkan anak-anak yang

memiliki popularitas di sekolah atau berprestasi mengembangkan rasa percaya diri dan rasa kekhawatiran yang lebih rendah dibandingkan anak yang tidak berprestasi. Anak-anak yang tidak berprestasi cenderung mengembangkan rasa cemburu dan khawatir yang besar terhadap dirinya dan lingkungannya.

Aspek keempat, yaitu kemampuan mengenali emosi orang lain, memiliki ciri-ciri sebagai berikut, memahami perasaan dan perspektif teman lain, berusaha memenuhi kebutuhan teman, menumbuhkan peluang melalui pergaulan dengan bermacam-macam teman. Aktivitas mendongeng sambil bermain tentunya tidak dapat dilakukan oleh anak seorang diri, dalam aktivitas ini anak-anak terlibat dalam interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa. Anak memiliki kesempatan untuk melakukan komunikasi dan dialog dengan satu orang atau lebih dalam kelompok bermain yang memungkinkan anak untuk saling memahami perasaan masing-masing.

Menurut Santrock (2007), pada usia 8-11 tahun anak tidak lagi berpikir dengan pola egosentris, atau dengan kata lain anak sudah mulai mampu menilai sesuatu dari sudut pandang orang lain, artinya anak mulai mampu mengenali dan memahami kondisi orang lain. Anak-anak mulai menyadari manfaat dari teman sebaya atau teman akrab dalam hal menceritakan pengalaman emosional yang negatif kepada teman akan dapat menolongnya menjadi merasa lebih baik (Hurlock, 1980). Anak yang memiliki taraf empati tinggi akan dengan mudah memahami kebutuhan orang lain disekitarnya. Tidak jarang, anak yang memiliki empati cenderung bersikap altruis atau memiliki dorongan tinggi untuk menolong orang lain. Gottman (1969) mengungkapkan bahwa membacakan kisah (dongeng) dapat menolong anak-anak membina kosakata untuk berbicara tentang perasaan-perasaannya maupun apa yang dirasakan oleh orang lain.

Aspek kelima, keterampilan sosial atau kemampuan membina hubungan dengan orang lain memiliki ciri-ciri seperti, kemampuan merancang strategi yang baik dalam melakukan persuasi, mampu menyampaikan pesan yang jelas dan meyakinkan, mampu melakukan negosiasi dan pemecahan silang pendapat, mampu bekerjasama dengan orang lain demi mencapai tujuan bersama. Aktivitas mendongeng sambil bermain melibatkan anak-anak dalam sebuah tantangan untuk bekerjasama satu sama lain. Selain tantangan bekerja sama, secara tidak langsung aktivitas bermain ini anak-anak dilibatkan dalam proses berkumpul, berembug dan bernegosiasi untuk menentukan teknis bermain dan menentukan hukuman oleh pengasuh bermain. Proses inilah yang diyakini dapat menjadi wadah bagi anak-anak untuk belajar berpendapat, menyampaikan pesan, mempersuasi teman dan melakukan pemecahan masalah.

Hurlock (1980) mengungkapkan bahwa pada usia 8-11 tahun, anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi

dan bahasa dengan lebih baik serta mengembangkan minat terhadap aktivitas kelompok, yakni anak berusaha untuk ikut bergabung dalam suatu aktivitas bersama hingga menjadi bagian dari kelompok yang disukai. Anak-anak pada usia ini biasanya memiliki ciri khas yaitu memiliki kelompok yang terdiri dari satu jenis kelamin saja (Hurlock, 1980). Berdasarkan data lapangan, diperoleh jumlah subjek perempuan sebesar 95,1 % sementara subjek laki-laki hanya terdiri dari 4,9 %. Kaum perempuan menjadi mayoritas dan kaum laki-laki menjadi minoritas, hal ini disebabkan oleh adanya dorongan untuk diterima dalam kelompok baik pada anak laki-laki maupun perempuan. Selama akhir masa kanak-kanak baik anak laki-laki maupun perempuan sangat sadar akan kesesuaian jenis kelamin dalam memilih kelompok bermain, sehingga mereka cenderung bermain dengan sesama jenis tanpa memperhatikan kesenangan pribadi mereka.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan hasil penelitian yaitu ada pengaruh mendongeng sambil bermain terhadap kecerdasan emosional anak-anak usia 8-11 tahun di SD Negeri 8 Dauh Puri Denpasar. Perbedaan ini dapat dilihat pada perbedaan taraf kecerdasan emosional antara kelompok anak-anak usia 8-11 tahun yang mengikuti kegiatan mendongeng sambil bermain (eksperimen) dan kelompok yang tidak mengikuti kegiatan mendongeng sambil bermain (kontrol). Anak-anak yang mengikuti kegiatan mendongeng sambil bermain memiliki kecerdasan emosional yang lebih tinggi daripada anak yang tidak mengikuti kegiatan mendongeng sambil bermain. Hal ini didukung oleh beberapa faktor antara lain peranan dongeng dalam mensosialisasikan emosi dan perilaku, peran permainan tradisional, peran bermain bersama teman sebaya, peran musik, dan peran pengasuh. Kelima aspek kecerdasan emosional, yaitu kemampuan mengenali emosi diri sendiri, kemampuan mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan kemampuan membina hubungan dengan orang lain juga mendapatkan stimulasi secara kontinu melalui aktivitas mendongeng sambil bermain.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diajukan berbagai saran yaitu bagi Instansi Pemerintahan (Dinas Pendidikan dan Olahraga Kota Denpasar serta Provinsi Bali), hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan informasi kepada pihak pemerintah untuk kemudian diteruskan kepada instansi pendidikan dengan maksud memajukan pendidikan berkarakter melalui pengembangan konsep kegiatan mendongeng sambil bermain sebagai salah satu kurikulum pendidikan tambahan, membangun sanggar bermain di kota Denpasar sebagai wahana bermain dan pengembangan minat bakat anak-anak, menyelenggarakan sosialisasi mendongeng sambil bermain di tingkat lokal, nasional maupun internasional, serta menggelar pementasan seni permainan tradisional guna melestarikan dan meningkatkan minat bermain permainan tradisional Bali dikalangan anak-anak.

Bagi Instansi pendidikan (Sekolah Dasar, Taman Kanak-Kanak, TPA, maupun PAUD), penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi untuk mengembangkan konsep mendongeng sambil bermain yang dapat diterapkan kepada anak-anak di sekolah, sehingga melalui kegiatan mendongeng sambil bermain ini kecerdasan emosional anak-anak dapat dilatih dan diasah.

Bagi Sanggar Kukuruyuk, melalui penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi, serta bahan pengembangan untuk meningkatkan kompetensi pembina dan kompetensi anak didik dalam meningkatkan kecerdasan emosional. Adapun saran yang dapat diberikan kepada pengasuh sanggar yakni, pengasuh sanggar dapat menggunakan media dan teknologi dalam mendongeng agar dongeng menjadi lebih hidup dan anak dapat lebih memahami dan menguasai karakter dalam cerita. Sediakan buku cerita yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan psikologis anak, misalnya buku-buku bernarasi atau eksplanasi yang mengandung urutan logis dari yang sederhana ke yang lebih kompleks, penuh gambar dan cerita yang dapat membuat anak-anak memproyeksikan dirinya secara konkret.

Bagi Orang tua, penelitian ini dapat menjadi informasi kepada orang tua dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya memberikan dongeng kepada anak, mengajak anak bermain permainan tradisional dan ikut melestarikan nyanyian daerah. Orangtua tentunya tidak perlu khawatir, justru dengan kemajuan media dan teknologi, orangtua dapat dengan mudah mempelajari dan mengajarkan anak tentang mendongeng sambil bermain di rumah.

Bagi anak-anak Sekolah Dasar, penelitian ini dapat memberikan banyak dampak positif khususnya bagi perkembangan emosi anak. Selain itu, penelitian ini dapat memberi pengetahuan kepada anak-anak akan manfaat mendongeng sambil bermain. Mempertahankan dan meningkatkan motivasi anak-anak yang sudah bergabung dalam kegiatan bermain dan menjadi daya tarik bagi anak-anak lainnya yang belum bergabung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani. (2010). Metode Dongeng Dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Psikologi* Volume I, No 1, Desember 2010. Universitas Muria Kudus.
- Azwar, Saifudin. (2013). *Penyusunan Skala Psikologi* edisi 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Campbell, D.T. & Stanley, J.C. (1963). *Experimental & Quasi Experimental Designs For Research*. Chicago: Rand McNally & Company
- Danandjaja. (1986). *Folklor Indonesia, ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta : Pustaka Grafiperters.
- Dennis L., Depape, Anne-Marie R.; Hakim-Larson, Julie; Voelker, Sylvia; Page, Stewart; Jackson, (2006). *Self-Talk and Emotional Intelligence in University Students*. Canadian

- Journal of Behavioural Science/Revue canadienne des sciences du comportement. Vol 38(3), Jul 2006, 250-260.
- Dirgantara, Y.A. (2012). Pelangi Bahasa Sastra dan Budaya Indonesia. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fathurohman, I. (2013). Peran Guru dalam Pengembangan Sikap Positif dan Internalisasi Nilai-nilai luhur melalui teks dongeng dalam kurikulum 2013 di Sekolah dasar. (Skripsi dipublikasikan). PGSD FKIP Universitas Muria Kudus.
- Feist & Feist. (2010). Teori Kepribadian Edisi Tujuh. Jakarta : Salemba Humanika.
- Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence : Why It Can Matter More Than IQ. Batam Book : United State and Canada.
- Goleman, D. (1997). Kecerdasan Emosional : Mengapa EI Lebih Penting daripada IQ, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Goleman, D. (1999). Kecerdasan Emosional : Mengapa EI Lebih Penting daripada IQ, Cetakan ke sembilan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Goleman, D. (2001). Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Gottman, (2001). Kiat-kiat Membesarkan Anak yang Memiliki Kecerdasan Emosional. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Granic, I., Lobel, A. & Engels (2013). The Benefits of Playing Video Games. Radboud University Nijmegen: Journal of American Psychology Association. 0003-066X/13.
- Gunarsa, Singgih. (1991). Psikologi Praktis : Anak, Remaja dan Keluarga. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.
- Hadi, dkk. (2008). Psikologi Eksperimen. Surabaya : Unit Penelitian dan Publikasi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Hurlock, Elizabeth. (1980). Psikologi Perkembangan Edisi Kelima. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Kompas. (2014). Memilih antara Permainan Tradisional dan Modern.
- Kurniati, E. (2011). Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. Skripsi. (Naskah tidak dipublikasikan). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Meita. (Mei 2013). Anak Usia 7 Tahun ini Tega Membunuh Temannya yang Usianya 6 Tahun ini Hanya Gara-gara Meminjam Uang Rp 1000. Diunduh dari <http://regional.kompasiana.com/> 20 September 2014
- Meyer, Leonard. (1956). Emotion and Meaning in Music. London : University of Chicago Press.
- Nurkhayati. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Sosial dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak Di Kelas VII MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu. (Skripsi dipublikasikan). Kementerian Agama Republik Indonesia (RI) Institut Agama Islam Negeri (Iain) Syekh Nurjati. 58440874.
- Oemar. (Februari 2012). Anak SD Melakukan Pembunuhan Berencana Terhadap Temannya. Diunduh dari <http://hukum.kompasiana.com/> 20 September 2014
- Santrock, John. (2007). Perkembangan Anak Edisi Ke Sebelas, Jilid 2. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Saptoto. (2010). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Kemampuan Coping adaptif. Fakultas Psikologi Universitas Gadjad Mada. Jurnal psikologi volume.37, No.1, Juni 2010:13-22.
- Slavin, Robert. (2011). Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik. Jakarta : PT Indeks.
- Taro, Made. (2010). Bunga Rampai Permainan Tradisional Bali. Bandung: Graha Bandung Kencana
- Taro, Made. (2010). Mendongeng Sambil Bermain. Jakarta : PT Mitra Aksara Panaitan.
- Taro, Made. (2014). Dari Goak Maling Taluh Sampai Goak Maling Pitik. Denpasar : Amada Press.
- Sedayu, Agung. (Januari, 2010). Komnas Anak: Pelaku Kriminal Anak Marak. Diunduh dari <http://www.tempo.co/read/news/2010/01/31/064222489/Komnas-Anak-Pelaku-Kriminal-Anak-Marak> 20 September 2014. 20 September 2014.
- Widyastuti. (2007). Pengaruh metoda bercerita terhadap pengenalan emosi anak usia prasekolah. (Skripsi dipublikasikan). Fakultas psikologi UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta.