

EFFECT OF METHOD OF EMOTIONAL INTELLIGENCE TO PLAY THE ROLE OF CHILDREN AGES 4-5 YEARS RA BUNDA SUWARNI IN DISTRICT MARPOYAN DAMAI CITY PEKANBARU

Fatmaliza, Dr. Daviq Chairilsyah, M, Psi, Hukmi, S. Sn, M. Hum
fatmaliza1970@gmail.com. 082387432004 psikopower@yahoo.com.hukmimuktar75@
yahoo.com

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

Abstract: *This study aims 1) To determine the emotional intelligence before the method of playing a role in children aged 4-5 years in RA Bunda Suwarni District of Marpoyan Peace Pekanbaru. 2) To know the emotional intelligence as a method of playing a role in children aged 4-5 years in RA Bunda Suwarni District of Marpoyan Peace Pekanbaru. 3) To determine the effect of the method of playing the role of emotional intelligence in children aged 4-5 years RA Bunda Suwarni Marpoyan Peace District of the city of Pekanbaru. This type of research used in this research is the experimental approach of a study that sought influence of certain variables on other variables in strictly controlled conditions. In this case that is the subject of this research is in RA Bunda Suwarni District of Marpoyan Peace Pekanbaru City with the number of children 15, 7 boys and 8 girls. Collecting data using observation and documentation. Based on the survey results revealed that 1) the ability of emotional intelligence of children aged 4-5 years in RA Bunda Suwarni District of Marpoyan Peace Pekanbaru before treatment is given in the form of role-playing method is low. 2) The ability of emotional intelligence of children aged 4-5 years in RA Bunda Suwarni District of Marpoyan Peace Pekanbaru City after being given treatment in the form of a method of playing a role has increased and is high. 3) Method of playing a role has a significant impact on the ability of emotional intelligence of children aged 4-5 years in RA Bunda Suwarni District of Marpoyan Peace Pekanbaru. It can be seen that there are differences related to increase the child's emotional intelligence before and after treatment. Method of playing a role has the effect of 33.48% of the emotional intelligence abilities of children aged 4-5 years in RA Bunda Suwarni District of Marpoyan Peace Pekanbaru.*

Keywords: *Role Playing, Emotional Intelligence*

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI RA BUNDA SUWARNI KECAMATAN
MARPOYAN DAMAI KOTA PEKANBARU**

Fatmaliza, Dr. Daviq Chairilisyah, M, Psi, Hukmi, S. Sn, M. Hum
fatmaliza1970@gmail.com.082387432004 psikopower@yahoo.com.hukmimukhtar75@yahoo.com

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui kecerdasan emosional sebelum metode bermain peran pada anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru. 2) Untuk mengetahui kecerdasan emosional setelah metode bermain peran pada anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru. 3) Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan emosional anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Dalam hal ini yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru dengan jumlah anak 15 orang, 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa 1) Kemampuan kecerdasan emosional anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan berupa metode bermain peran tergolong rendah. 2) Kemampuan kecerdasan emosional anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru setelah diberikan perlakuan berupa metode bermain peran mengalami peningkatan dan tergolong tinggi. 3) Metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kecerdasan emosional anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui bahwa ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan kecerdasan emosional anak sebelum dan sesudah perlakuan. Metode bermain peran memiliki pengaruh sebesar 33,48% terhadap kemampuan kecerdasan emosional anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru.

Kata Kunci : Bermain Peran, Kecerdasan Emosional

PENDAHULUAN

Anak memiliki pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari keluarga, sekolah dan lingkungan pergaulannya (masyarakat). Lingkungan berperan dalam proses pembelajaran anak. Secara keseluruhan lingkungan sekolah yang mempunyai pengaruh besar terhadap Anak Usia Prasekolah. Anak usia 0-6 tahun berada pada masa bermain sehingga lebih banyak waktu berinteraksi dengan lingkungannya. Lingkungan pada dasarnya juga sangat penting dalam pembentukan kepribadian yang baik terhadap anak sejak usia dini dan untuk pertumbuhan dan perkembangannya.

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 kecerdasan emosionalnya dengan bersikap lebih peka terhadap perasaan dan kebutuhan anak.

Salah satu aspek perkembangan yang ingin dicapai oleh anak usia dini adalah aspek kecerdasan 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 kecerdasan emosional anak dalam bentuk pembelajaran di kelas.

Selama ini, dalam pembelajaran meningkatkan kecerdasan emosional anak guru telah menerapkan dengan beberapa metode pembelajaran seperti latihan, ceramah ataupun tanya jawab, namun kurang memberikan hasil yang optimal. Meskipun guru telah menjelaskan secara berulang-ulang, namun hasil belajar anak didik khususnya pada materi kecerdasan emosional belum optimal. Maka dalam penelitian ini digunakan metode bermain peran.

Berdasarkan observasi dan pengamatan awal yang penulis lakukan di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru khususnya pada anak usia 5-6 tahun, penulis masih menemukan kecerdasan emosionalnya belum sesuai tuntutan perkembangan yaitu: 1) Sebagian anak menunjukkan sikap kurang sabar dalam menunggu giliran, seperti pada saat mengantri untuk mencuci tangan sebelum makan, 2) Sebagian besar anak menunjukkan sikap enggan merapikan mainannya, 3) sebagian besar anak gampang sekali marah ketika teman yang lain bercanda dengan memindahkan sepatunya, 4) sebagian besar anak masih menunjukkan rasa tidak empati, hal ini terlihat ketika anak melakukan kegiatan makan, terdapat anak yang tidak mau berbagai makanan dengan teman lainnya.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah didapatkan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan emosional anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh

variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Sugiyono, 2010). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan emosional anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru.

Dalam hal ini yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru dengan jumlah anak 15 orang, 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran tentang data penelitian ini secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian, dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel 4.1
Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Skor dimungkinkan (Hipotetik)				Skor yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Pretest</i>	15	45	30	10,7	17	30	21,80	4,75
<i>Posttest</i>	15	45	30	10,7	22	45	36,87	7,22

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa pada *pretest* kecerdasan emosional anak hanya mencapai rata-rata 21.80% sedangkan pada *posttest* setelah diadakan perlakuan dengan metode bermain peran meningkat menjadi 36,87%, hal ini menandakan bahwa metode bermain peran berpengaruh positif terhadap kecerdasan emosional anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru.

1. Gambaran Kecerdasan Emosional Anak Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (*Pretest*)

Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mengetahui bagaimana kecerdasan emosional sebelum pemberian perlakuan. Peneliti memberikan tugas kepada anak untuk bermain bersama di luar kelas secara berkelompok dan saat peneliti mengamati kecerdasan emosional anak ternyata didapati banyak anak yang tidak semangat dalam pembelajaran, banyak anak yang memperlihatkan perilaku yang menunjukkan rendahnya kecerdasan emosional anak, seperti ingin menang sendiri, ingin menguasai permainan dan sebagian besar anak gampang sekali marah. Pelaksanaan *pretest* diberikan 10 item indikator tentang kecerdasan emosional.

Tabel 4.2
Kecerdasan Emosional Sebelum Perlakuan
(Pretest)

No	Kategori	Skor	f	Persentase(%)
1	Tinggi	36 - 45	0	0.0
2	Sedang	25 - 35	3	20.0
3	Rendah	15 - 24	12	80.0
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel 4.2 maka dapat diketahui bahwa tingkat kecerdasan emosional sebelum menggunakan metode bermain peran tidak terdapat anak dengan kategori tinggi. Anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 3 anak atau 20%, dan anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 12 anak atau 80%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel bahwa lebih dari setengah dari jumlah sampel berada pada kategori rendah. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:

2. Gambaran Kecerdasan Emosional Setelah Penerapan Metode Bermain Peran (Posttest)

Penelitian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan yaitu penerapan metode bermain peran. Permainan ini dilakukan oleh seluruh anak B2 dan setelah selesai mengikuti permainan tersebut peneliti memberi tugas kecerdasan emosional kepada anak serta peneliti melakukan *posttest* dengan menggunakan lembar observasi yang sama ketika melakukan *pretest*.

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya maka diketahui bahwa kecerdasan emosional di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru sebelum penerapan metode bermain peran berada pada tingkat yang tinggi. Hal ini dapat dilihat pada hasil perhitungan *pretest* hanya sedikit yang berkategori tinggi. Namun setelah penerapan metode bermain peran, kecerdasan emosional di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru mengalami peningkatan dengan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Kecerdasan Emosional Sesudah Perlakuan
(Posttest)

No	Kategori	Skor	f	Persentase(%)
1	Tinggi	36 - 45	9	60.0
2	Sedang	25 - 35	5	33.3
3	Rendah	15 - 24	1	6.7
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel 4.3 diatas maka dapat diketahui bahwa kecerdasan emosional setelah penerapan metode bermain peran, anak yang berkategori tinggi sebanyak 9 anak

atau 60%. Untuk berkategori sedang sebanyak 5 anak atau 33,3% dan hanya 1 anak 6,7% yang berada pada kategori rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional tergolong tinggi. Hal ini dapat dilihat pada tabel bahwa lebih dari setengah dari jumlah sampel berada pada kategori tinggi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:

3. Rekapitulasi Kecerdasan emosional Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, kecerdasan emosional sebelum perlakuan masih tergolong rendah sedangkan kecerdasan emosional sesudah perlakuan tergolong tinggi. Untuk melihat perbandingan *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Kecerdasan Emosional Sebelum Dan Sesudah Perlakuan

No	Kategori	Skor	PRETEST		POSTEST	
			F	(%)	F	(%)
1	Tinggi	36 - 45	0	0	9	60
2	Sedang	25 - 35	3	20	5	33
3	Rendah	15 - 24	12	80	1	7
Jumlah			15	100	15	100

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang mengikuti metode bermain peran mengalami peningkatan kecerdasan emosional yang semula tidak terdapat anak dengan kategori tinggi, kemudian mengalami peningkatan menjadi 9 anak atau 60% setelah diberikan perlakuan. Sedangkan yang berada pada kategori sedang yang pada awalnya sebanyak 3 anak atau 20% kemudian mengalami peningkatan menjadi 5 anak atau 33% setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya yang berada pada kategori rendah yang pada awalnya sebanyak 12 anak atau 80% kemudian mengalami peningkatan yaitu hanya 1 atau 7% terdapat anak dengan kategori rendah. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik dibawah 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 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 15 anak. Uji normalitas pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan emosional anak, ini dilakukan pada dasar uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5
Hasil Pengujian Normalitas

		pretest	posttest
N		15	15
Normal Parameters	Mean	21.80	36.87
	Std. Deviation	4.754	7.220
Asymp. Sig. (2-tailed)		.483	.578

Dari hasil tabel diatas menunjukkan hasil pengujian normalitas peningkatan kecerdasan emosional anak dengan menggunakan metode bermain peran dengan menggunakan SPSS Windows for Ver.17 berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov dengan memperhatikan bilangan pada kolom sebelum dan sesudah (sig) yaitu 0,483 dan 0,578 lebih besar dari $= 0,05$ ($\alpha =$ taraf signifikasi). Dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi data normal dan layak digunakan sebagai data penelitian.

2. 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 4.6
Hasil Pengujian Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5.182	2	8	.036

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 signifikasi (α) tertentu (biasanya $\alpha = 0,05$) sama seperti untuk uji normalitas. Pada kolom sig, terdapat bilangan yang menunjukkan taraf signifikasi yang diperoleh. Untuk menetapkan homogenitas digunakan pedoman sebagai berikut. Tetapkan taraf signifikasi uji, jika signifikasi 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 17, diperoleh statistik sig 0,036 jauh lebih besar dari 0,05 ($0,036 > 0,05$), dengan demikian dapat disimpulkan data penelitian ini adalah homogen.

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 17. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest *	Between	(Combined)	259.400	6	43.233	.398	.012
Pretest	Groups	Linearity	205.875	1	205.875	1.443	.001
		Deviation from Linearity	53.525	5	10.705	.189	.290
	Within	Groups	57.000	8	7.125		
	Total		316.400	14			

Metode pengambilan keputusan untuk uji linieritas ditentukan sebagai berikut:

- Apabila nilai *sig linierity* < tingkat signifikansi (α) dan nilai sig. *Deviation from Linierity* > tingkat signifikansi (α) maka dapat disimpulkan bahwa dua variabel mempunyai hubungan yang linier.
- Dan berlaku pula sebaliknya.

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

- Nilai sig. Linierity sebesar 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. *Linierity* < tingkat signifikansi (α).
- Nilai sig. *Deviation from Linierity* sebesar 0,290. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. *Deviation from Linierity* > tingkat signifikansi (α).

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

4. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan emosional anak, maka penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho :Kecerdasan emosional anak sesudah perlakuan lebih rendah atau sama dengan kecerdasan emosional anak sebelum perlakuan

Ha :Kecerdasan emosional anak sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan.

Ho : $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha : $\mu_1 > \mu_2$

Agar dapat menggambarkan keadaan subjek berdasarkan data yang diperoleh, maka harus dibuat suatu distribusi frekuensi terhadap nilai dari variabel yang diteliti

dengan cara menggolongkan subjek menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok tinggi, sedang dan rendah. Menurut Azwar (2012) untuk membuat pengkategorian dengan membagi satuan standar deviasi dari distribusi normal menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut:

Tinggi	= $X > (\text{mean} + 1,0 \cdot \text{SD})$
Sedang	= $(\text{mean} - 1,0 \text{SD}) \leq X < (\text{mean} + 1,0 \text{SD})$
Rendah	= $X < (\text{mean} - 1,0 \text{SD})$

Sebelum melihat apakah ada perbedaan kemampuan kecerdasan emosional anak sebelum dan sesudah perlakuan, maka perlu dilihat hubungan data *pretest* dan *posttest* seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4.8
Korelasi Data Sampel

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>pretest</i> & <i>posttest</i>	15	.807	.000

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar $r = 0,807$ dan $p = 0,000$. Karena nilai $p < 0,05$ berarti ada hubungan antara data *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat dihitung perbedaan motivasi anak sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran (*paired samples correlations*).

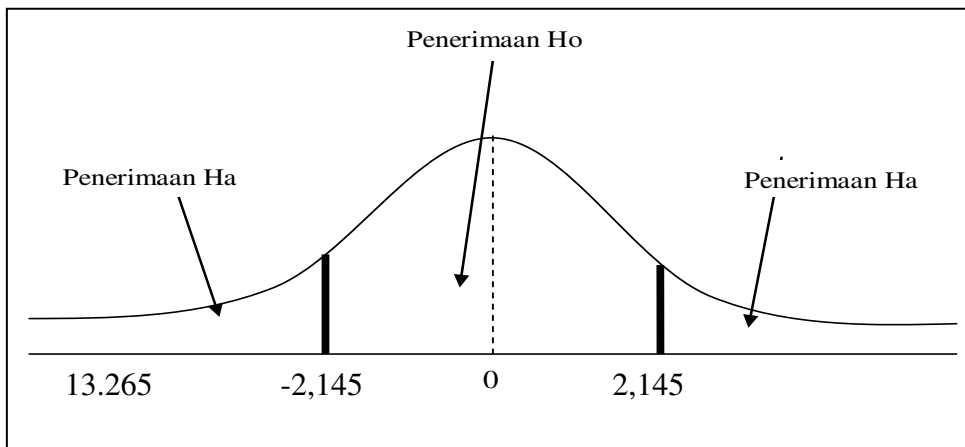
Tabel 4.9
Hasil Uji Statistik

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 <i>pretest</i> - <i>posttest</i>	15.067	4.399	1.136	12.631	17.503	13.265	14	.000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistik dengan t hitung = 13.265 dan $p = 0,000$. Karena $p < 0,05$ maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada perbedaan kecerdasan emosional anak yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran. 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 $n-1=15-1=14$. Berdasarkan tabel dalam nilai distribusi t, bila df 14, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5%, maka harga t tabel = 2,145. Bila t hitung jatuh pada daerah penerimaan H_a , maka H_a yang

menyatakan kecerdasan emosional anak sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan diterima. Berdasarkan perhitungan, ternyata harga t hitung 13.265 jatuh pada penerimaan H_a atau penolakan H_0 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kecerdasan emosional anak sebelum dan sesudah perlakuan, dimana kecerdasan emosional anak sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan (Sugiono,2007).



Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan emosional usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Jika jumlah skor terbesar yang di dapat baik dalam *pretest* dan *posttest* sebesar 675 maka dalam persentasenya sebesar 100%.
2. Jika jumlah skor yang diperoleh dalam *pretest* sebesar 222 maka persentasenya

$$P = \frac{327}{675} \times 100\% = 48,44\%$$
3. Jika jumlah skor yang diperoleh dalam *posttest* sebesar 362 maka persentasenya

$$P = \frac{553}{675} \times 100\% = 81,93\%$$
4. Jika persentase yang diperoleh *pretest* 48,44% dan *posttest* 81,93%, maka besar pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan emosional adalah $81,93\% - 48,44\% = 33,48\%$.
5. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan emosional sebesar 33,48% dengan criteria cukup.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

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

1. Kemampuan kecerdasan emosional anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan berupa metode bermain peran tergolong rendah artinya bermain peran memberikan pengaruh terhadap kecerdasan emosional anak.

2. Kemampuan kecerdasan emosional anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru setelah diberikan perlakuan berupa metode bermain peran mengalami peningkatan dan tergolong tinggi artinya bermain peran memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan emosional anak.
3. Metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kecerdasan emosional anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui bahwa ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan kecerdasan emosional anak sebelum dan sesudah perlakuan. Metode bermain peran memiliki pengaruh sebesar 33,48% terhadap kemampuan kecerdasan emosional anak usia 4-5 tahun di RA Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru.

B. Rekomendasi

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

1. Pihak sekolah
Sebaiknya pihak sekolah memperhatikan pembelajaran dikelas agar terlaksana dengan lancar.
2. Bagi guru
Untuk lebih meningkatkan dan mengoptimalkan kegiatan meningkatkan kemampuan berbicara anak, guna mendukung prestasi belajar anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya mencari dan menemukan alternatif lainnya yang dapat meningkatkan kecerdasan emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Joko Tri Pasetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.. Bandung
- Agus Efendi. 2006. *Revolusi Kecerdasan Abad 21 Kritik MI, EI, SQ, AQ dan Successful intelegensi atas IQ*. Alfabeta. Bandung
- Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. 2005. *Pengembangan Kecerdasan emosional Pada Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Anas Sudijono. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Amstrong, Thomas. 2005. *Setiap Anak Cerdas Panduan Membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan Multipe Intelegensi*. PT Gramedia Pustaka utama. Jakarta.

- Eva Musnelly. 2006. *Modul Materi Pembelajaran Strategi Belajar Mengajar (S.M.B) IPS/PPKn SD*. FKIP. UNRI. Pekanbaru.
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Nurbiana Dhieni. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Partini, 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Grafindo. Jakarta.
- Permen No. 58 Tahun 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Rita Kurnia .2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Wina Sanjaya. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan Kencana*. Jakarta.