

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Dalam bab ini data yang telah diperoleh disajikan data pokok yang berhubungan dengan penelitian yang bisa mendukung, memperkuat dan dapat membuktikan penelitian sehingga mendapatkan gambaran yang jelas. Peneliti akan mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil observasi perkembangan emosi anak dengan menggunakan permainan ular tangga yang kemudian secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan terkait dengan aspek perkembangan sosial emosional yaitu emosi anak khususnya di sekolah, permasalahan yang muncul dan mendominasi di PPT Permata Bunda yaitu pada perkembangan emosi. Dalam hal ini anak masih memerlukan motivasi dan stimulasi dalam meningkatkan emosi anak. Sebagian besar anak kurang dalam mengungkapkan emosi dalam mengikuti kegiatan yang ada di sekolah. Mereka cenderung bergantung pada guru saat mengerjakan tugas yang diberikan sehingga nampak kurang aktif dalam kegiatan tanya jawab, bermain, dan pada saat menunjukkan perkembangan emosi mengerjakan tugas di depan. Dengan demikian anak-anak masih sangat memerlukan bimbingan, motivasi, dan stimulasi untuk meningkatkan emosinya.

Keadaan anak yang telah disebutkan di atas sangat mempengaruhi perkembangan emosi anak ketika anak diminta untuk menunjukkan

perkembangan emosi di depan kelas dan saat kegiatan. Anak cenderung meminta bantuan dari guru saat mengerjakan tugas bahkan ada beberapa anak yang tidak mau menyelesaikan tugasnya. Pada saat anak diminta menunjukkan perkembangan emosi di depan untuk mengerjakan tugas anak cenderung menunjukkan perilaku posisi badan menunduk dan menjawab atau bercerita dengan suara pelan. Kurangnya emosi yang dimiliki anak dikarenakan kegiatan pembelajarannya kurang menarik, kurangnya penghargaan (reward) guru kepada anak, dan media yang digunakan kurang bervariasi karena guru tidak memanfaatkan media yang ada di sekolah secara optimal.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga guru berusaha membangun suasana yang menyenangkan terlebih dahulu sebelum permainan ular tangga dilaksanakan. Anak-anak terlihat bersemangat dan gembira. Sebelum permainan ular tangga dimulai, guru memberikan penjelasan aturan bermain dan cara bermain. Guru juga memberi contoh bagaimana cara mengerjakan tugas di setiap kotaknya dengan mempraktekkan langsung. Sebagian besar anak antusias dan memperhatikan penjelasan guru, tetapi beberapa anak ada yang tidak memperhatikan dan mengganggu anak lain. Permainan menggunakan 2 media ular tangga dan dilakukan secara bergantian antara dua kelompok. Guru menunjuk kelompok I dan II untuk menjadi pemain terlebih dahulu, kelompok III dan IV menjadi penonton.

Kelompok yang menjadi penonton diminta untuk memberikan komentar para pemain mengenai penampilannya. Dalam pelaksanaannya, kelompok I dan II dalam mengikuti permainan masih bingung karena kurang paham dengan aturan

permainan, sehingga guru mengarahkan dan membimbing kelompok I dan II secara terus menerus. Kelompok III dan IV dalam melaksanakan permainan lebih baik dari kelompok I dan II. Beberapa anak mengganggu temannya yang sedang menunjukkan perkembangan emosi di depan untuk menyelesaikan tugas sehingga permainan ular tangga edukatif berjalan kurang efektif dan optimal. Pada saat bermain ular tangga, anak yang menjadi bidak pertama kali melempar dadu di kotak start kemudian menuju ke kotak selanjutnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul dan mengerjakan tugas yang ada di kotak. Selanjutnya anak yang menjadi bidak pertama kali kembali ke dalam kelompok dan diteruskan oleh anak yang mendapat giliran kedua. Anak yang menjadi bidak kedua memulai permainannya tidak dari kotak star tetapi dari kotak yang di dapat pemain sebelumnya.

Anak yang mendapat tugas mengembangkan emosinya dengan bernyanyi, menari, menirukan gerakan binatang, dan membaca surat pendek, diberi kebebasan dalam memilih lagu, gerakan, ataupun surat pendek yang akan dimenunjukkan perkembangan emosikan dihadapan guru dan teman temannya. Pada saat anak mendapat tugas bercerita, menyebutkan macam-macam alat transportasi, dan menebak suara binatang, guru yang menentukan gambar dan suara yang akan disebutkan oleh anak.

Perilaku yang menunjukkan perkembangan emosi anak ketika bermain yaitu sebagian besar anak sudah berani menunjukkan perkembangan emosi dan arah pandangan mata ke depan, meskipun masih dibimbing dan dibantu oleh guru saat mengerjakan tugas yang ada di permainan. Ada juga beberapa anak yang

tidak menyelesaikan tugasnya, bahkan ada yang menangis ketika menunjukkan perkembangan emosi untuk mengerjakan tugas di permainan. Sebagian besar anak belum berani mengeluarkan emosinya ketika mendapat tugas bernyanyi, bercerita, membaca surat pendek, menyebutkan alat-alat transportasi dan menebak suara binatang. Ketika mendapatkan tugas bernyanyi, menari dan menirukan gerakan binatang sebagian besar anak bergerak dengan kurang lincah bahkan ada beberapa anak yang hanya diam tidak bergerak dan tidak bersuara. Guru selalu membimbing dan memotivasi anak yang tidak mau mengerjakan tugas yang ada di permainan. Guru tetap memberikan reward pada anak yang tidak mau mengerjakan tugas dan anak yang belum mengerjakan tugas dengan antusias. Reward yang diberikan berupa pujian serta tepuk tangan dari teman-temannya. Anak yang sudah menyelesaikan tugas dengan baik mendapatkan reward berupa pujian, acungan jempol, tepuk hebat, sementara anak-anak lain tepuk tangan dan memberikan beberapa komentar positif mengenai penampilan temannya.

Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran melalui permainan ular tangga, pada pertemuan pertama anak masih terlihat bingung ketika bermain ular tangga sehingga kegiatan pembelajaran belum berjalan dengan baik. Namun seiring berjalannya waktu anak sudah mulai paham dengan dengan kegiatan yang dilakukan sehingga sebagian anak semakin semangat untuk melakukan permainan ular tangga. Agar anak lebih termotivasi, guru memberikan reward sebagai bentuk penguatan kepada anak yang selesai mengerjakan tugas yang ada di permainan ular tangga. Guru juga tetap memberikan reward pada anak yang

sudah berani menunjukkan perkembangan emosi, walaupun hanya diam ketika mengerjakan tugas yang ada di permainan. Reward berupa pujian, acungan jempol, tepuk hebat, serta tepuk tangan dan beberapa komentar positif. Penguatan berupa reward semakin meningkatkan emosi anak karena mendapat sebuah pengakuan sehingga anak akan semakin meningkatkan antusiasmenya untuk melakukan kegiatan permainan ular tangga.

Berdasarkan pengamatan selama permainan ular tangga, semua anak sudah menunjukkan keberanian menunjukkan perkembangan emosi untuk melaksanakan tugas yang di dapat dalam permainan, walaupun beberapa anak belum mengerjakan tugas sendiri dan masih dibantu oleh guru. Ada pula anak yang tidak menyelesaikan tugas pada permainan meskipun sudah dibimbing oleh guru. Pada kegiatan permainan ular tangga ada anak yang menunjukkan perkembangan emosi dan mendapat tugas menari, tetapi anak tersebut menangis. Terkait dengan perilaku yang ditunjukkan anak saat mengerjakan tugas yang ada di permainan, sebagian anak sudah berkembang sangat baik karena menunjukkan perkembangan emosi dengan suara yang keras (lantang) maupun dengan gerakan yang lincah. Sebagian anak yang lain menunjukkan perkembangan emosi dengan suara kurang lantang maupun dengan gerakan yang kurang lincah.

Berdasarkan hasil penelitian dalam permainan ular tangga yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa secara umum emosi anak PPT Permata Bunda mencapai hasil yang maksimal, hal ini dikarenakan emosi anak mengalami peningkatan. Adapun perkembangan emosi yang muncul selama proses pembelajaran bermain ular tangga berlangsung antara lain sebagai berikut:

- 1) Pada saat pembagian kelompok banyak anak yang bingung dan berebut mencari kelompoknya.
- 2) Pada saat permainan ular tangga berlangsung, anak yang menjadi bidak sering mengganggu temannya dari kelompok lain yang sedang mengerjakan tugas yang ada di permainan, hal ini disebabkan karena anak bosan menunggu giliran menunjukkan perkembangan emosi, sehingga anak menjadi kurang konsentrasi dan kurang antusias.
- 3) Pelaksanaan permainan ular tangga di dalam kelas kurang luas dan kurang efektif. Beberapa anak ada yang bermain sendiri menggunakan mainan yang ada di dalam kelas sehingga menyebabkan anak tidak memperhatikan ketika ada anak yang sedang menunjukkan perkembangan emosi.
- 4) Anak kurang bersemangat ketika mengerjakan tugas yang ada di permainan ular tangga, karena belum ada media pendukung yang digunakan ketika anak bernyanyi, bercerita, menghafal surat, menari, menirukan gerakan dan suara binatang.
- 5) Masih ada beberapa anak yang kurang antusias dalam mengikuti kegiatan permainan ular tangga, sehingga diperlukan reward yang lebih menarik.

Proses pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu dilakukan perbaikan untuk mencapai hasil yang optimal dalam meningkatkan emosi anak. Diperlukan beberapa langkah dalam mengembangkan emosi anak untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dengan cara:

- 1) Menggunakan stiker simbol warna merah, kuning, hijau, dan biru yang ditempelkan pada baju anak, sehingga anak tidak kesulitan dalam mencari kelompoknya.
- 2) Menggunakan satu dadu dan guru yang melempar dadu tersebut, sehingga tugas antara 2 kelompok yang menjadi bidak sama dan antusias anak menjadi baik karena tidak menunggu.
- 3) Pelaksanaan ular tangga tidak dilaksanakan di kelas tetapi di luar sekolah.
- 4) Menambahkan media pendukung seperti iringan musik, gambar, kacamata, dan mic dalam pelaksanaan permainan ular tangga, supaya anak lebih antusias dalam mengikuti berjalannya permainan.
- 5) Pemberian reward tidak hanya berupa pujian, acungan jempol, tepuk tangan serta komentar positif tetapi berupa stiker.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tingkat capaian perkembangan kemampuan mengembangkan emosi secara wajar yang meliputi kemampuan anak untuk mengekspresikan rasa sedih, senang, serta kemauan untuk bermain sesuai peran yang disepakati bersama sampai selesai mencapai kriteria yang diharapkan, yakni anak mampu menguasai setiap indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan mengembangkan emosi secara wajar dengan perolehan nilai baik.

Perkembangan emosi anak menunjukkan kemampuan anak dalam mengembangkan emosi secara wajar dengan menggunakan permainan ular tangga dan apabila hasil tersebut dikonversikan dengan pedoman penilaian, dapat dikatakan cukup baik, namun belum mencapai standart yang diinginkan dari anak

yang hadir mampu mengembangkan emosi anak secara wajar. Hasil pengamatan perkembangan emosi anak secara keseluruhan yang dijadikan sebagai indikasi bahwa peningkatan kemampuan anak mengembangkan emosi secara wajar dapat dilakukan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku anak dalam proses pembelajaran dengan menerapkan permainan ular tangga menunjukkan aspek perkembangan emosi anak yang dicermati yakni:

- 1) Kemampuan anak bermain sesuai peran dan,
- 2) Kemampuan anak mengikuti permainan sampai selesai dengan kata lain
- 3) Kemampuan anak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan penerapan permainan ular tangga, dengan kenaikan tingkat pencapaian.

Kondisi tingkat pencapaian perkembangan kemampuan emosional anak PPT Permata Bunda dapat dikatakan telah mencapai kriteria yang diharapkan, yakni anak yang hadir mampu mengembangkan emosi secara wajar, dengan kategori baik. Berdasarkan pencapaian keempat aspek kemampuan mengembangkan emosi secara wajar tersebut, dapat dikatakan bahwa penerapan permainan ular tangga pada proses pembelajaran mampu mengatasi kesulitan anak usia dini PPT Permata Bunda pada bidang pengembangan emosi secara wajar. Melalui permainan ular tangga ini pula, kemampuan mengembangkan emosi secara wajar anak dapat digali dan ditingkatkan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi yang memperlihatkan bahwa kemampuan mengembangkan emosi mengalami peningkatan. Setelah melihat hasil data perkembangan emosi anak dapat diketahui bahwa peran permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan



emosi anak hal ini berdasarkan kenyataan dan bukti data yang diperoleh selama penelitian berlangsung tentang emosi anak yang mengalami peningkatan.

## **B. Pembahasan**

Pada bagian ini akan dikemukakan pembahasan hasil penelitian tentang kajian pembelajaran di kelas melalui permainan ular tangga untuk mengembangkan emosi anak usia dini. Pembahasan penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian di lapangan sekaligus menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini dan kemudian dikaitkan dengan teori-teori yang relevan.

Pembahasan mengenai cara mengembangkan emosi anak usia dini di PPT Permata Bunda Kecamatan Semampir Surabaya yang variatif harus diawali dengan melihat latar belakang kemampuan anak. Berdasarkan pengamatan di lapangan, perkembangan emosi anak di PPT Permata Bunda Kecamatan Semampir Surabaya sebelum penelitian masih rendah. Hal ini ditandai dengan banyaknya anak yang pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan anak malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan, hal ini dikarenakan model pembelajaran yang diberikan terkesan monoton dan kurang menarik. Seharusnya dalam kegiatan belajar untuk anak usia dini harus disampaikan dengan menarik sehingga anak akan merasa kegirangan dan kecanduaan untuk belajar sambil bermain.

Bermain dalam mengembangkan emosi anak merupakan metode yang sesuai dengan usia anak. Hal ini disebabkan anak usia dini yang memiliki

karakteristik yang berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot, baik otot kecil maupun otot besar sehingga perkembangan emosi juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya yang ditunjukkan dengan rasa ingin tau anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Melihat karakteristik anak usia dini yang demikian, maka dapat disimpulkan bahwa mereka sedang berada dalam dunia bermain.

Pembahasan mengenai cara memotivasi anak dalam mengembangkan emosi dengan bermain ular tangga sebagai teknik penyampaian yang menarik dan menyenangkan. Untuk itu, ada yang mengatakan bahwa mendidik dengan mengembangkan emosi pada anak-anak usia dini merupakan tugas guru, selain itu dengan mengembangkan emosi dengan baik dan benar anak-anak dapat aktif mengikuti kegiatan belajar.

Permainan ular tangga yang diterapkan pada penelitian ini mendorong anak untuk berani tampil dihadapan guru dan teman-temannya dalam mengerjakan tugas atau tantangan yang ada di permainan. Pada saat anak berhasil melewati tantangan tersebut anak mendapatkan penghargaan atau reward dari guru dan teman-temannya, sehingga anak merasa berharga, percaya diri, dan perkembangan emosinya dapat meningkat. Anak yang mampu menunjukkan kompetensinya dan memperoleh pengakuan dari lingkungan akan mempunyai perkembangan emosi yang tinggi.

Kelebihan dari permainan ular tangga yang dilakukan dalam penelitian ini dapat melibatkan anak secara aktif yaitu anak harus tampil di hadapan guru serta teman-temannya untuk mengerjakan tugas yang di dapat pada kotak papan permainan ular tangga. Anak yang sudah berhasil mengerjakan tugas yang ada di papan permainan akan mendapat pengakuan dari guru dan teman-temannya sehingga anak memiliki percaya diri dalam meningkatkan perkembangan emosinya. Berbagai cara yang dapat dilakukan untuk membangun emosi anak melalui pendidikan yaitu mengerjakan tugas di depan dan aktif dalam kegiatan pertandingan atau permainan.

Perkembangan emosi anak dipengaruhi pada faktor pengalaman dan lingkungan sekolah. Perkembangan emosi anak faktor internal salah satunya adalah pengalaman dan pada faktor eksternal salah satunya adalah lingkungan. Melalui permainan ular tangga anak mendapat pengalaman yang dilakukan berulang-ulang, hal ini berpengaruh pada emosi anak yang semakin hari semakin meningkat karena mulai terbiasa untuk tampil bercerita, bernyanyi, hafalan doa, menari, menirukan gerakan binatang, dan menjawab pertanyaan dari guru. Selain karena mendapat pengalaman, lingkungan sekolah juga berpengaruh pada meningkatnya emosi anak. Dukungan yang diterima dari lingkungan sekolah seperti penguatan dan pengakuan yang diberikan guru beserta anak-anak yang lain saat permainan ular tangga ataupun saat kegiatan pembelajaran akan membuat emosi anak tinggi sehingga perkembangan emosi anak meningkat.

Secara keseluruhan, kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan perkembangan emosi anak dengan dukungan dari

permainan ular tangga sehingga muncul motivasi dalam memanfaatkan mengembangkan emosi sebagai teknik penyampaian pembelajaran dengan bermain kepada anak didik.

Berdasarkan hasil penelitian pada sebelum menggunakan permainan ular tangga (*pre test*) terlihat jelas bahwasanya peningkatan perkembangan emosi anak sangat rendah hal ini disebabkan pada proses belajar mengajar yang monoton tidak bervariasi dan kurang menyenangkan. Oleh karena itu kegiatan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien tidak lepas dari cara atau analisis yang dapat memberikan suasana baru bagi anak didik yaitu pelajaran yang di dapat oleh anak dari pembelajaran melalui permainan ular tangga yang dilaksanakan di PPT Permata Bunda Kecamatan Semampir Surabaya.

Usaha yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala perkembangan emosi anak usia dini ditinjau dari segi mengenali emosi menyatakan membantu mengenali emosi anak, menyatakan mengajarkan memahami perasaan yang dialami anak dan menyatakan mengajak anak mendiskusikan berbagai emosi yang dirasakan, dari segi kemampuan mengelola dan mengperkembangkan emosi secara tepat menyatakan anak dibiasakan untuk berfikir realistis, menyatakan anak diajak meredakan emosi dengan kegiatan yang berarti dan menyatakan mengajarkan pengenalan emosi, dari segi kemampuan untuk memotivasi diri menyatakan menanggapi perasaan anak, menyatakan memperbanyak permainan dinamis dan menyatakan menanamkan optimisme pada anak, dari segi kemampuan untuk memahami perasaan orang lain menyatakan mengembangkan keterampilan anak dalam memahami perasaan

orang lain, menyatakan mengajarkan anak menjadi contoh yang baik dan menyatakan melatih pengelolaan emosi, dari segi kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain menyatakan mengajarkan mengungkapkan emosi dengan kata-kata, menyatakan mengajak bermain berkelompok dan menyatakan mengajarkan anak saling bersosialisasi dengan teman-temannya.

Hasil dari penelitian menunjukkan anak lebih berminat menggunakan permainan ular tangga karena di sini anak diajak bermain jadi anak terasa tidak belajar padahal itu sudah termasuk proses pembelajaran. Kondisi belajar mengajar yang demikian secara tidak langsung akan mengembangkan emosi anak. Analisis ini perlu dilaksanakan dalam kegiatan pengajaran di lembaga Paud karena melalui permainan ular tangga dapat mengajarkan anak meningkatkan potensi perkembangan emosi.

Dengan demikian permainan ular tangga tersebut dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk dan membantu dalam proses pengetahuan anak khususnya dalam mengembangkan peningkatan perkembangan emosi. Media permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang diprediksi memiliki pengaruh yang signifikan pada peningkatan perkembangan emosi di PPT Permata Bunda Kecamatan Semampir Surabaya.

Dari hasil observasi akhir menunjukkan bahwa permainan ular tangga memberikan peran yang positif terhadap perkembangan emosi anak usia dini di PPT Permata Bunda sehingga anak menjadi aktif mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan di sekolah.