

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CUBLEK-CUBLEK
SUWENG PADA KELOMPOK A RAUDLOTUL ATHFAL
ADDIMYATHI AMBULU JEMBER TAHUN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk Memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Jurusan Tarbiyah Program Studi PIAUD



Oleh:

**ATIK SWANDAYANI
T201511123**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
JURUSAN TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2019**

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL CUBLEK-CUBLEK SUWENG
PADA KELOMPOK A RAUDLOTUL ATHFAL
ADDIMYATHI AMBULU JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

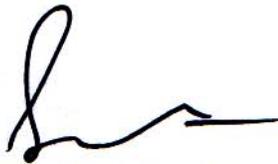
SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Atik Swandayani
NIM. T201511123

Disetujui pembimbing



SUBAKRI, M.Pd.I.
NIP. 19750721 200701 1 032

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL CUBLEK-CUBLEK SUWENG
PADA KELOMPOK A RAUDLOTUL ATHFAL
ADDIMYATHI AMBULU JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Senin
Tanggal : 19 Agustus 2019

Tim penguji

Ketua



As'ari, M.Pd.I.
NIP : 197609152005011004

Anggota :

1. **Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.**
2. **Subakri, M.Pd.I.**

Sekretaris



Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd.
NUP : 20160370



()
()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
NIP. 196405111999032001

MOTTO

الَّذِينَ يَنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ
وَالْكَاظِمِينَ الْغَيْظَ وَالْعَافِينَ عَنِ
النَّاسِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

Artinya :

“Orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan “.

(Q.S. Ali Imron : 134)

IAIN JEMBER

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. *Ibunda Sri Hariyani yang tercinta, terima kasih yang tak terhingga atas jerih payahnya yang tak pernah bosan memberikan semangat dan motivasinya, bimbingan dan nasehatnya pada penulis sehingga penulis bisa melaksanakan tugas penulis sampai akhir ini.*
2. *Teruntuk suamiku Muhammad Suyadi, dan Putriku Nur Adinda yunita sari bunda ucapkan terima kasih yang sudah sering kali bunda tinggal dalam kegiatan bunda sehari hari.*
3. *Adikku Andri setiyawan dan Ela indriyani yang selalu mendukung dan ada di saat penulis butuhkan.*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, berkah dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Cublak Cublak Suweng Pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi Ambulu Jember Tahun Ajaran 2018/2019” ini dengan lancar. Selawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada kekasih Allah SWT, junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah senantiasa membawa kita menuju jalan yang terang dengan berpegang teguh kepada ajaran agama yang diridhoi Allah SWT yaitu agama Islam.

Kelancaran dan kesuksesan penulisan ini diperoleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E, M.M. selaku Rektor IAIN Jember, yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama kami menuntut ilmu di IAIN Jember.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang selalu memberikan bimbingan dalam program perkuliahan yang kami tempuh.
3. Bapak Dr. H. Mashudi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan IAIN Jember.
4. Bapak Drs. H. Mahrus, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Jember.
5. Bapak Subakri, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing dan memberikan pengalaman ilmunya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Serta segenap dosen dan guru-guruku yang telah memberikan ilmu dan semangat selama ini.
6. Ibu Lutfi Mardiyah, S.Pd., selaku kepala sekolah Roudlatul Athfal Addimyathi ambulu jember yang telah memberikan kesempatan demi suksesnya skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

7. Guru Kelompok A, Ibu Nita Dwi Wulandari, dan seluruh keluarga besar guru Raudhatul Athfal Addimyathi yang senantiasa membantu dan mendukung terlaksananya penelitian ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, banyak ditemukan kekurangan dan kesalahan dalam penyajiannya. Untuk itu penulis berharap saran dan kritiknya untuk penulisan yang akan datang, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. *Aamiin.*

Akhirnya semoga Allah memberikan kebaikan atas segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis, *Aamiin Yaa Rabbal Alamiin.*

Jember, 29 Juli 2019
Penulis,

Atik Swandayani
NIM. T201511123

IAIN JEMBER

ABSTRAK

Atik Swandayani, 2019 . “Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember”.

Permainan tradisional cublek cublek suweng dapat Meningkatkan Kecerdasan Emosional Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember dilakukan oleh guru kelas pada jam pembelajaran inti sangat berpengaruh positif dalam kegiatan belajar mengajar anak usia dini.

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember. 2) Apa saja Hambatan dalam penerapan permainan tradisional cublek-cublek suweng dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak pada kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember.

Tujuan penelitian dalam skripsi ini: 1) Mendeskripsikan Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember. 2) Mendeskripsikan hambatan penerapan permainan tradisional cublek-cublek suweng dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak pada kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis penelitiannya menggunakan deskriptif. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive*, teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif model Miles dan Huberman, yang meliputi: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah: 1) Meningkatkan kecerdasan emosional anak pada kelompok A R.A. Addimyathi dengan cara memberikan permainan tradisional cublak cublak suweng agar bisa mengendalikan emosional anak untuk melatih bersosialisasi, interaksi, kesabaran, kejujuran, tanggung jawab dan membangun kepercayaan diri. 2) Hambatan penerapan permainan tradisional cublek-cublek suweng dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak pada kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember, anak semakin senang dengan permainan ini dan sedikitnya bisa mengurangi permainan modern.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Focus Penelitian	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Istilah	5
F. Sistematika Pembahasan	7
BAB II KAJIAN KEPERPUSTAKAAN	
A. Kajian Tentang Penelitian Terdahulu	9
B. Kajian Teoritik	10
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30
B. Lokasi Penelitian	30
C. Subyek Penelitian	31
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Analisis Data	34
F. Keabsahan Data	36
G. TAHAP-TAHAP PENELITIAN	36
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	
A. Gambaran Objek Penelitian	38
B. Penyajian Data dan Analisis	43
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	79

B. Saran saran	80
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk generasi mendatang. Dengan pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia berkualitas, bertanggung jawab dan mampu mengantisipasi masa depan. pendidikan dalam maknanya yang luas senantiasa menstimulir, menyertai perubahan perubahan dan perkembangan umat manusia. selain itu upaya pendidikan senantiasa menghantar, membimbing perubahan dan perkembangan hidup serta kehidupan umat manusia.¹

Negara Indonesia memerlukan sumber daya manusia dalam jumlah dan mutu yang memadai sebagai pendukung utama dalam pembangunan, untuk memenuhi sumber daya manusia tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat penting. hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 UU tersebut menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.²

Proses mandiri dalam mempersiapkan kehidupan yang sebenarnya. Perlu di atur bagaimana metode yang akan diterapkan dalam membuat siswa belajar menjadi pembelajaran yang religious, walaupun memiliki latar

¹ Halim Soebahar, *Wawasan Pendidikan Islam* (kalam mulia: Jakarta 2002), 13-14

² UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

belakang yang berbeda beda sesuai dengan kondisi lingkungan pribadi di sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.³

Dalam pembelajaran Pendidikan PAUD seorang guru PAUD di tuntut untuk dapat menerapkan teori yang telah di peroleh dari lembaga keguruan dalam proses belajar mengajar, sehingga dalam pembelajaran PAUD seorang guru bukan hanya menyampaikan materi saja, tetapi juga mengerti bagaimana meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui permainan tradisional untuk mengontrol emosional anak yang bersifat positif dan dapat di aplikasikan dalam kehidupan peserta didik PAUD.

Berdasarkan observasi awal dilapangan hal yang paling menarik dalam penerapan meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui permainan tradisional cublek-cublek suweng ini mampu menjadi media untuk mengoptimalkan berbagai jenis kecerdasan anak seperti kecerdasan emosi anak lebih bisa mengontrol emosionnya ketika bermain bersama dengan teman sejawatnya.

Guru PAUD Addimyathi ambulu pada umumnya secara optimal menerapkan metode permainan tradisional cublek-cublek suweng pada siswa PAUD dan berdasarkan uraian yang telah dipaparkan maka peneliti tertarik

³ Tim Penyusun, UU SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional UU RI No.20 Th.2003),9Bandung:Fokusmedia,2003),3.

lebih jauh lagi untuk meneliti tentang “Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan, maka permasalahan yang menjadi fokus penelitian adalah:

1. Bagaimana Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember?
2. Apa hambatan penerapan permainan tradisional cublek-cublek suweng dalam meningkatkan kecersdasan emosional anak pada kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai jawaban yang ingin ditemukan dari suatu penelitian. Perumusan tujuan penelitian harus sejalan dengan rumusan masalah penelitian. Peneliti ini mempunyai tujuan yang akan dicapai sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember.
2. Mendeskripsikan hambatan penerapan permainan tradisional cublek-cublek suweng dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak pada kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi bagi penelitian serupa dimasa datang maupun sebagai pembanding penelitian dimasa lalu, walaupun dari sudut pandang yang berbeda dan juga diharapkan dapat memberikan sumbangsih pikiran bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan tentang karya tulis ilmiah sebagai bekal untuk mengadakan penelitian lain di masa datang. Melatih diri untuk berfikir rasional, sistematis, kritis, jelas, serta dapat menuangkan ide ide yang dimiliki dengan baik dan benar serta memberikan wawasan integral dan komperensif terhadap disiplin ilmu yang di tekuni.
- b. Bagi perguruan tinggi, dapat di jadikan sebagai sumbangan atau masukan bagi dunia pendidikan terkait dengan masalah minat belajar serta sebagai penambahan bahan pustaka bagi IAIN Jember sehingga semakin memperlengkap koleksi karya ilmiah khususnya di bidang PAUD.
- c. Bagi lembaga sekolah pendidikan Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember, sebagai evaluasi khusus dapat meningkatkan pola pengajaran ke arah yang lebih baik dan efektif serta input kepada para guru tentang hal hal yang dapat mendukung dan mempengaruhi etika siswa, sehingga dapat di jadikan

pertimbangan di dalam melaksanakan tugasnya dalam proses pengembangan suasana religious.

E. Definisi Istilah

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas masalah tentang pengertian pengertian istilah penting yang menjadi titik perhatian dalam judul penelitian. Hal ini di maksudkan untuk memberikan pengarahannya yang jelas agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana yang di maksud oleh peneliti.

Sesuai dengan judul Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember. Maka adapun kata –kata yang perlu di tegaskan dalam judul penelitian ini antara lain:

1. Kecerdasan emosional anak

Kecerdasan emosional anak adalah kemampuan unggulan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan sesuatu hal yang mampu merubah situasi dan keadaan yang berkaitan dengan pengendalian emosional diri. Anak cerdas bukan hanya anak yang pandai matematika saja tetapi semua anak dapat dikatakan cerdas apabila ia dapat menunjukkan satu atau dua kemampuan yang menjadi keunggulannya, misalkan bermain, bertutur kata lembut.

2. Permainan tradisional

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak

mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Dengan memperkenalkan permainan tradisional pada anak, anak dapat mengenal macam macam permainan tradisional sehingga anak tidak hanya mengenal jenis permainan modern yang ada di play station dan gadget, karena anak sekarang sudah banyak kecanduan game yang ada di internet atau game online⁴

Permainan tradisional ini juga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Karakter religius dikembangkan melalui kemampuan percaya diri dalam bermain, bersahabat, melindungi sesama teman, dan mencintai lingkungan. Karakter nasionalis dikembangkan melalui kemampuan menjaga lingkungan, taat aturan bermain, menjaga kekayaan bangsa, dan menghormati keragaman budaya, suku dan agama ketika bermain dengan teman sebaya lainnya. Karakter mandiri dikembangkan melalui kemampuan meningkatkan kreatifitas dalam membuat alat bermain permainan tradisional, keberanian mencoba hal yang baru, tahan

⁴ Djamarah, Saiful Bahri. 2008 (psikologi belajar, Jakarta: PT. Rineka Citra)

banting disaat gagal bermain, serta mencoba bangkit lagi. Karakter gotong royong dikembangkan melalui kemampuan untuk kerja sama, menghargai teman sebaya yang lain saat bermain, tolong menolong bagi teman yang membutuhkan, tidak mendiskriminasi teman yang tidak bisa bermain dengan baik. Karakter integritas dikembangkan melalui kemampuan bertanggung jawab disaat anak bertugas menjadi pemain penjaga, dan melatih kejujuran anak disaat bermain.

Berdasarkan definisi istilah tersebut yang dimaksud dengan meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui permainan tradisional cublek-cublek suweng pada kelompok A RA Adddimyati Ambulu Jember adalah mampu merubah situasi dan keadaan yang berkaitan dengan pengendalian emosional diri.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini berisi tentang alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Adapun sistematika pembahasan yang dimaksud sebagai berikut:

Bab satu pendahuluan, pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, kemudian dilanjutkan dengan focus penelitian, tujuan penelitian, manfaat, definisi istilah dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab dua kajian kepustakaan, bab ini berisi tentang penelitian terdahulu sebagai perbandingan untuk menyusun kepustakaan dan kajian teori sebagai pendukung karya ilmiah ini, yaitu tentang Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng

Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember

Bab tiga metode penelitian yang membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian dilanjutkan dengan subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab empat merupakan penyajian data dan analisis yang tersusun dari gambaran objek penelitian penyajian data dan analisis serta pembahasan temuan.

Bab lima penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran, bab ini merupakan akhir dari penulisan karya ilmiah dan merupakan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Dan sebagai akhir dari penelitian ini ditutup dengan saran-saran, baik saran yang diajukan kepada kepala sekolah, guru, maupun pihak-pihak yang terkait serta dilampirkan beberapa data pendukung untuk memperkuat hasil otentik penelitian.

IAIN JEMBER

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Tentang Penelitian Terdahulu

Dengan melakukan penelaah atas penelitian terdahulu, maka akan dapat dilihat sampai dimana orisinilitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Dari masing-masing penelitian memiliki focus masalah yang berbeda sesuai dengan lingkup kajian masing-masing, agar tidak terjadi duplikasi penelitian, maka peneliti memfokuskan penelitian terhadap Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember tahun 2018-2019. Penelitian-penelitian sebelumnya yang menjadi bahan rujukan sekaligus sebagai perbandingan penelitian ini adalah:

Lutfi Mardiyah, NIM: tahun 2013 *Meningkatkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-cublek suweng di Kelompok APAUD Darussalam*” jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Data yang dikumpulkan berupa hasil observasi ceklis.

Perbedaan skripsi terdahulu dengan skripsi sekatrang bahwasannya pada skripsi terdahulu menitik beratkan pada sosial emosional anak dan tempat yang diteliti. Sedangkan skripsi ini menitik beratkan pada bagaimana Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember. Sedangkan persamaan dengan skripsi yang

sekarang pada dasarnya metode permainan tradisional yang digunakan sama-sama permainan cublek-cublek suweng.

Imroatul hasanah, NIM: 0910271015 tahun 2013 “*Meningkatkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A RA Lab school Yasmin*” jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Data yang dikumpulkan dari hasil observasi adalah ceklis. Standar ketuntasan kegiatan ini menggunakan standar ketuntasan klasikal yaitu 75%.

Perbedaan skripsi terdahulu dengan skripsi sekarang bahwasannya pada skripsi terdahulu menitik beratkan pada sosial emosional anak, dan tempat yang diteliti. Sedangkan skripsi ini menitik beratkan pada bagaimana Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember. Sedangkan persamaan dengan skripsi yang sekarang pada dasarnya metode permainan tradisional yang digunakan sama-sama permainan cublek-cublek suweng.

B. Kajian teoritik

1. Kecerdasan Emosional anak

Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk menerima, menilai, mengelola serta mengontrol emosi dirinya dan orang lain di sekitarnya dalam hal ini, emosi, mengacu pada perasaan terhadap informasi akan suatu hubungan. Sedangkan kecerdasan *intelijen* mengacu dalam kapasitas untuk memberikan alasan yang valid akan suatu

hubungan. Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri kita dapat berupa perasaan senang atau tidak senang perasaan baik atau buruk.

Dalam *world book dictionary* (1994:690) Emosi didefinisikan sebagai “berbagai perasaan yang kuat” perasaan benci, takut, marah, cinta, senang dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi. Emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi merupakan suatu suasana yang kompleks (*feeling state*) dan getaran jiwa (*stid up state*) yang menyertai atau muncul sebelum atau sesudah terjadinya suatu perilaku”. Berdasarkan definisi diatas kita dapat memahami bahwa emosi merupakan suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan ataupun getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku.⁵

Kemarahan hendaknya jangan dikubur tanpa di beri saluran karena hasilnya adalah timbunan yang bisa meledak secara dahsyat. Namun membiarkan setiap kemarahan langsung tersalur begitu saja juga tidak tepat. Kemarahan harus di kelola, seperti kata Aristoteles, “Siapa pun bisa marah – marah, itu mudah. Tetapi marah pada orang yang tepat, dengan kadar yang sesuai dengan waktu yang tepat, demi tujuan yang benar dan dengan cara yang baik, bukanlah hal yang mudah.”Memang, mengelola emosi secara pas baik itu kemarahan atau kegembiraan sungguh tidaklah mudah. Tidak tercipta begitu saja, mesti melalui proses panjang dan

⁵ Ali nugraha, Yeni rahmawati, *Metode pengembangan social emosional* (Unuversitas Terbuka: Jakarta 2011) ,1.3-1.4

isentif. Namun, sekali terkuasai maka kemampuan ini akan sungguh melicinkan jalan anak menuju masa depan. Keterampilan ini membuang kemungkinan terjadinya hal –hal yang tidak menyenangkan dan merugikan karena kegagalan mengelola emosi.⁶

Salah satu dari bagian kecerdasan emosi adalah kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan di bidang ini, seperti menyatakan gagasan, perasaan, dan konsep, kepada orang lain, kemampuan bergaul dan menyesuaikan diri harus di latih sejak dini. Sering-seringlah mengundang anak mengemukakan pendapat ataupun perasaannya, lalu dengarkan dan tanggap. Misalnya, saat merencanakan liburan akhir pekan, minta anak melontarkan pendapat dalam beragam hal, mulai dari penentuan tempat sampai menu piknik. Kemampuan ini amat di pengaruhi oleh suasana dalam keluarga. Apabila sejak awal orang tua tanggap dan penuh perhatian, akan memberi ruang bebas pada anak untuk mengekspresikan diri, serta menikmati hubungan sosial, dan anak akan terampil dalam kerja sama kelompok.⁷

Setelah kita mengetahui pentingnya pengembangan emosi bagi anak, apa yang harus kita lakukan untuk membantu proses pembentukannya? Salovry dan Mayer mengemukakan bahwa terdapat lima cara yang dapat kita lakukan untuk membina emosi yang sehat pada anak. Kelima cara itu adalah mengembangkan kemampuan untuk mengenali emosi diri, kemampuan untuk mengelola dan mengekspresikan

⁶ Ali nugraha, Yeni rahmawati, *Metode pengembangan social emosional* (Unuversitas Terbuka: Jakarta 2011) ,5.30

⁷ Ali nugraha, Yeni rahmawati, *Metode pengembangan social emosional* (Unuversitas Terbuka: Jakarta 2011) ,5.31

emosi secara tepat, kemampuan untuk memotivasi diri, kemampuan untuk memahami perasaan orang lain dan kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain.

Untuk membantu anak mengenali emosinya, dapat dilakukan dengan cara mengajarkan anak untuk memahami perasaan yang di alaminya. Orang tua ataupun guru, dapat mengajak anak untuk mendiskusikan mengenai berbagai emosi yang di rasakan berdasarkan pengalamannya. Misalnya, mengarahkan rasa marah anak dengan suatu kegiatan bermain. Untuk mengetahui bagaimana cara pembelajarannya akan di bahas pada bagian berikutnya. Anak dapat di biasakan untuk berpikir realistis sehingga anak dapat menanggapi suatu kejadian dengan perilaku yang tepat. Selain itu, orang tua dan guru juga dapat melatih anak untuk mengelola emosi, misalnya anak diajak untuk meredakan emosi marah atau kecewa dengan cara mengalihkan emosi itu pada kegiatan lain yang berarti, misalnya dengan menggambar.⁸

Untuk mengembangkan keterampilan anak dalam memahami perasaan orang lain maka upaya pengembangan empati dan kepedulian terhadap orang lain menjadi sangat penting. Anak sebaiknya mendapatkan pengalaman langsung dalam kehidupan nyata untuk merasakan perasaannya tersebut. Guru ataupun orang tua dapat melatihnya dengan cara mengunjungi panti asuhan, menengok orang sakit dan membicarakan kemungkinan yang di hadapi orang sakit itu. Selain itu bangkitkan rasa humor dalam kehidupan keluarga karena humor merupakan peluru

⁸ Ali Nugraha, Yeni Rahmawati, *Metode Pengembangan Sosial Emosional* (Universitas Terbuka: Jakarta 2011), 8.4

dinding pembatas antar generasi yang paling efektif. Ajaklah anak melihat badut atau sirkus untuk dapat memiliki rasa gembira dan keinginan tertawa anak.

Lihatlah anak untuk bergabung dengan anak yang lain, bermain kelompok, dan melakukan kerja sama. Pengalaman ini akan sangat berarti bagi anak untuk kehidupannya di kemudian hari. Contohnya, biarkan anak bermain dengan anak sebayanya dan perhatikanlah serta arahkan cara bermain anak sehingga ia tidak mendominasi atau dikuasai anak lainnya.

Seorang anak perlu dididik untuk dapat mengendalikan emosinya, kemampuan ini berhubungan pula dengan kemampuan penyesuaian diri dan mengendalikan tindakan yang disesuaikan dengan keadaan yang di alaminya. Jika berhasil mengendalikan emosinya, anak akan merasa senang dan tenang. Berikut adalah contoh penelitian yang berhubungan dengan pengendalian emosi. Dalam penelitian ini, sekelompok anak di kumpulkan. Pada kelompok ini di berikan dua pilihan. Kelompok langsung terbagi dua, mereka yang mereka yang langsung ingin mendapatkan permen (dan segera menghabiskannya) dan mereka yang bersedia untuk mendapatkan dua permen. setelah di amati bertahun tahun kemudian, anak anak kelompok kedua ternyata berkembang menjadi anak populer, menyenangkan dan sukses dalam pergaulan sosial. Hal sebaliknya terjadi pada kelompok pertama, hal yang membedakan mereka adalah anak dari kelompok yang mau menunggu beberapa menit agar mendapatkan permen tambahan memiliki keunggulan ini, yaitu mereka

mampu menunda pemuasan keinginan. Kemampuan ini sangat penting dan harus dilatihkan pada anak sejak dini.

Anak memiliki ciri-ciri emosi yang khas di jenjang perkembangannya. Ciri-ciri reaksi emosi pada masa kanak-kanak, adalah:

- a. Reaksi emosi pada anak-anak muncul dengan intensitas yang sangat kuat. Sebagai contoh, anak dapat marah kuat, untuk sesuatu hal atau kejadian yang jika dialami oleh orang dewasa akan di nilai sebagai sesuatu yang biasa.
- b. Reaksi emosi sering kali muncul pada setiap peristiwa, dan dengan cara yang di inginkan oleh anak. Reaksi emosi yang di munculkan anak sering kali belum memperhitungkan tentang pengharapan-pengharapan lingkungan sosial. Namun demikian, hal ini akan berubah seiring pengalaman yang dilalui oleh anak.
- c. Reaksi emosi yang di munculkan anak sangat mudah berubah. Anak dapat sangat gembira pada satu kondisi dan dengan tiba-tiba berubah marah pada kondisi lainnya.
- d. Reaksi emosi anak bersifat individual. Reaksi emosi muncul dengan cara yang unik dan mencerminkan ekspresi individual anak terhadap satu peristiwa tertentu.
- e. Keadaan emosi anak dapat di kenali melalui gejala tingkah laku yang di tampilkan. Oleh karena kekhasan dan spontanitas, sebagai ciri dari masa kanak-kanak, maka kita dapat mengenali kondisi emosi mereka dengan menganalisis perilaku yang di munculkan.⁹

⁹ Luh Ayu Tirtayani, Nice Maylani Asril, Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak (Graha Ilmu:Jakarta 1991), 9.

Berikut beberapa bentuk emosi umum terjadi pada awal masa kanak-kanak ialah:

1) Amarah

Marah sering kali muncul sebagai reaksi terhadap frustrasi, sakit hati, dan merasa terancam. Pada umumnya frustrasi atau keinginan yang tidak terpenuhi merupakan hal yang paling sering menimbulkan kemarahan pada tiap tingkat usia. Reaksi marah pada umumnya di bedakan menjadi dua kategori besar yaitu;

- Marah yang implusif biasanya di sebut juga agresif. Marah jenis ini biasanya di tunjukkan langsung pada orang lain binatang atau objek, bisa dalam bentuk reaksi fisik, bisa pula verbal, bisa ringan, bisa berat atau intens.
- Marah yang terhambat adalah marah yang tidak di cetuskan karena di kendalikan atau di tahan. Biasanya anak- anak bereaksi menarik diri, melarikan diri dari anak atau orang lain yang menyebabkan anak marah.

2) Takut

Reaksi takut pada bayi dan anak-anak berupa rasa tidak berdaya. Hal ini tampak pada ekspresi wajah yang khas, tangisan yang merupakan permintaan tolong, anak menyembunyikan muka dan sejauh mungkin menghindari objek atau orang yang di takuti atau bersembunyi di belakang orang atau kursi.

3) Cemburu

Cemburu adalah reaksi normal terhadap hilangnya kasih sayang, baik kehilangan secara nyata terjadi maupun yang hanya sekedar dugaan. Perasaan cemburu muncul karena anak takut kehilangan atau merasa tersaingi dalam memperoleh perhatian dan kasih sayang dari orang yang di cintainya. Cemburu pada masa anak- anak dapat di sebabkan oleh beberapa hal yaitu;

- Cemburu yang terjadi di masa kanak-kanak biasanya berasal dari kondisi rumah. Misalnya kehadiran adik baru yang menyita lebih banyak waktu sang ibu sehingga sang kakak merasa kurang mendapat perhatian.
- Situasi sosial di sekolah juga bisa menjadi penyebab timbulnya rasa cemburu pada anak. Rasa cemburu yang berasal dari rumah sering di bawa pula kesekolah.

4) Ingin Tahu

Rasa ingin tahu yang besar merupakan perilaku khas anak prasekolah. Bagi mereka kehidupan ini sangat ajaib dan menarik untuk di eksplorasikan. Rasa ingin tahu dapat melibatkan emosi kegembiraan dalam diri anak, terutama jika mereka di hadapkan pada aktivitas atau benda-benda yang baru.

5) Iri Hati

Iri hati muncul pada saat anak merasa ia tidak memperoleh perhatian yang di harapkan sebagaimana yang di peroleh teman atau kakaknya.

Biasanya hal ini timbul akibat dari perlakuan orang tua yang suka membandingkan dia dengan anak lain.

6) Senang atau Gembira

Gembira adalah emosi yang menyenangkan. Rasa senang atau gembira ini adalah reaksi emosi yang di timbulkan bila anak mendapatkan apa yang di inginkan.

7) Sedih

Sebagaimana yang telah di kemukakan pada pembahasan sebelumnya, perasaan sedih merupakan emosi negative yang kemunculannya di dorong oleh perasaan kehilangan atau di tinggalkan terutama oleh orang yang di sayangi.

8) Kasih Sayang

Kasih sayang merupakan emosi positif yang sangat penting keberadaanya, ia menjadi dasar berbagai macam perilaku emosi dan kepribadian yang sehat, kekurangan kasih sayang pada awal masa kanak-kanak dapat berdampak buruk terhadap pembentukan kepribadiannya di masa depan.

Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, serta kemampuan mengelola emosi dan perilaku sosial dengan baik pada diri sendiri dan dalam membina hubungan dengan orang lain. Kecerdasan emosi atau di kenal sebagai *Emotional Quotient* merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan (kesuksesan) individu, sehingga

pengembangan kecerdasan emosi semakin perlu di pahami, dimiliki, dan di perhatikan oleh pendidik anak usia dini.

Ciri-ciri untuk memahami kecerdasan emosi di antaranya: empati atau kepekaan terhadap perasaan orang lain, mampu mengungkapkan dan memahami perasaan mampu mengalokasikan rasa marah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, kemampuan memecahkan masalah antar pribadi, ketekunan, kesetia kawan, kesopanan, dan sikap hormat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional, dapat bersumber dari individu sendiri atau kondisi fisik, intelektual/kognitif, konflik-konflik yang di alami individu selama proses perkembangan sebelumnya, kecemasan, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat sekitar atau kondisi lingkungan tempat tinggal. Faktor pematangan dan factor belajar kedua-duanya mempengaruhi perkembangan emosi dan sosial anak prasekolah, tetapi faktor belajar lebih penting karena merupakan faktor yang lebih dapat di kendalikan.

Sedangkan makna emosi banyak di kaji oleh para psikolog dan banyak mendapatkan tempat dari pengkajian mereka, karena di anggap sebagai bagian yang penting dan menarik dalam kehidupan manusia ini, misalnya ia memberikan definisi emosi sebagai perpaduan dari beberapa perasaan yang mempunyai intensitas yang relatif tinggi dan menimbulkan suatu gejolak suasana batin. Seperti halnya perasaan, emosi juga membentuk suatu kontinum, bergerak dari emosi positif hingga yang bersifat negative. Pengertian emosi sebagai pengalaman efektif yang di sertai penyesuaian diri dalam diri individu tentang keadaan mental dan

fisik, dan berwujud suatu tingkah laku yang tampak. Dengan demikian, dapat di pahami bahwa emosi adalah perasaan batin seseorang, baik berupa pergolokan pikiran, nafsu, keadaan mental dan fisik yang dapat muncul atau termanifestasi ke dalam bentuk-bentuk atau gejala-gejala seperti takut, cemas, marah, kesal, iri, cemburu, senang, kasih sayang, dan ingin tahu.

Secara umum emosi mempunyai fungsi untuk mencapai suatu pemuasan, pemenuhan, atau perlindungan diri, atau bahkan kesejahteraan pribadi pada saat keadaan tidak nyaman dengan lingkungan atau objek tertentu. Karakteristik emosi anak usia dini yang sering terlihat seperti emosi anak berlangsung singkat lalu tiba-tiba berhenti. Emosi anak usia dini sifatnya mendalam, tetapi mudah berganti, dan selain sifatnya terbuka juga sering lebih terjadi. Sebagai contoh, anak kalau sedang marah dia akan menangis keras atau berteriak-teriak, tetapi kalau kemauannya di turuti atau terpenuhi, maka tiba-tiba tangisannya berhenti dan biasanya langsung tertawa.

Perkembangan emosi diwarnai oleh kematangan dan lingkungan sekitar seperti kemampuan berfikir. Kecemasan anak akibat dari perceraian orangtuanya akan sama reaksinya pada semua anak usia dini, sama seperti saat anak seusia tersebut di tinggalkan ibunya saat awal masuk sekolah.¹⁰

Emosi dapat memberikan dampak terhadap perilaku anak usia dini yaitu:

¹⁰ Ahmad susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Kencana: Jakarta 2011), 136.

- a. Emosi menambah kesenangan hidup anak, semua emosi dapat merangsang dan membangkitkan gairah anak.
- b. Emosi dapat terlihat pada ekspresi anak seperti emosi yang menyenangkan akan membuat anak bahagia atau sebaliknya.
- c. Emosi dapat mengganggu kualitas intelektual anak, di mana emosi yang kuat menyebabkan anak sulit belajar dan sulit mengingat.
- d. Emosi dapat menurunkan keterampilan anak, misalnya anak yang emosinya kuat akan menjadi gugup dan grogi saat berbicara.
- e. Emosi akan mencerminkan keadaan perasaan anak dari air mukanya perubahan gerak tubuh.
- f. Warna emosi akan tampak dalam kehidupan anak, hal ini dapat dilihat saat emosi sedang hadir, menandakan kehidupan anak di keluarganya baik dan sebaliknya warna emosi tidak, menyenangkan merupakan pertanda kehidupan di keluarganya tidak bahagia.
- g. Emosi dapat merangsang dan membangkitkan gairah anak, misalnya menimbulkan kesenangan, cemburu, marah, takut, dan benci.
- h. Kehidupan keluarga memengaruhi gejolak emosi anak, di mana keluarga yang bahagia akan memberikan pengaruh pada kehidupan dan perilaku anak.

Dengan demikian, emosi terlihat dari reaksi fisiologis, perasaan dan perubahan perilaku yang tampak. Aspek emosi dari suatu perilaku pada umumnya selalu melibatkan tiga aspek ini. Dimana dari ketiga aspek emosional (reaksi fisiologis, perasaan dan perubahan, perilaku yang tampak) tidak mungkin dapat di ubah atau di pengaruhi atau di perbaiki

oleh aspek fisiologis yang terjadi pada *organism* secara *organism* secara mekanis.

Ciri emosional anak usia dini anak pra sekolah cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering di perlihatkan oleh anak usia dini. Iri hati pada anak usia dini ini sering terjadi. Mereka sering memperebutkan perhatian guru. Emosi yang tinggi pada umumnya di sebabkan oleh masalah psikologis di banding masalah fisiologis. Orang tua hanya memperbolehkan anak melakukan beberapa hal, padahal anak merasa mampu melakukan lebih banyak lagi.

Sementara karakteristik atau ciri-ciri perkembangan emosional anak antara lain:

- Lebih menyukai bekerja dengan dua atau tiga teman yang di pilih sendiri, bermain dalam kelompok dan senang bekerja berpasangan pasangan.
- Mulai mengikuti dan mematuhi aturan serta berada pada tahap *heteronomous morality*.
- Dapat membereskan mainan.
- Rasa ingin tahu yang besar, mampu bicara dan bertanya apabila di beri kesempatan, dapat diskusi.
- Mulai dapat mengendalikan emosi diri.
- Mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri-sendiri

2. Permainan tradisional

Sebagian besar orang mengerti apa apa yang di maksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa yang

di maksud dengan bermain. Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia dini menurut Harley, Frank dan Goldenson ada 8 fungsi bermain bagi anak :

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya meniru ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
- b. untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.¹¹
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca Koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
- d. Untuk menyalurkan pertasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk nepek air, dan sebagainya.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat di terima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lain-lain.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa di lakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.

¹¹ Rudi Sumiharsoso, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta:Depdikbud 1994), 33.

- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.¹²

1) Mengembangkan kecerdasan emosional anak

Pada umumnya permainan anak tradisional di mainkan secara kolektif. Karena dimainkan secara bersama sama, permainan tradisional menjadi media pembelajaran bagi anak anak untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, saling menolong, serta membangun kepercayaan diri. Permainan anak tradisional menuntut adanya kejujuran, tanggung jawab, semangat berkompetensi secara sehat, kesabaran, kerukunan, sportivitas, pembagian peran secara adil, menghormati alam, dan berbagai moral lainnya. Dengan demikian,

¹² Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Javalitera : Jogjakarta 2012) ,45.

ketika bermain permainan tradisional, dengan sendirinya anak-anak telah belajar berbagai nilai etika dan moral yang sangat diperlukan bagi pembentukan karakternya.

2) Memberikan kegembiraan dan keceriaan

Salah satu karakteristik yang melekat pada permainan tradisional adalah bersifat rekreatif. Permainan tradisional mampu memberikan kegembiraan dan keceriaan pada anak-anak saat bermain. Suara hiruk-pikuk, tawa lepas, dan teriakan riang selalu terdengar ketika anak-anak bermain permainan tradisional secara bersama-sama.

3) Mengasuh kepekaan seni anak

Beberapa permainan tradisional dimainkan bersamaan dengan menyanyikan sebuah lagu. Banyak juga permainan tradisional anak yang gerakannya semacam gerakan tari. Hal ini bermanfaat untuk mengasah kepekaan anak-anak suara dan seni tari. Begitu banyak manfaat yang dapat dipetik anak-anak dari permainan tradisional melalui permainan tradisional, anak-anak mendapatkan kegembiraan dan berbagai keterampilan yang sangat berguna untuk kehidupannya kelak.

Permainan cubek-cubek suweng dimainkan secara beramai-ramai, sebelum memulai permainan, para peserta melakukan hompipah atau pingsut untuk menentukan siapa yang jadi. Anak yang jadi kemudian duduk dengan menelungkap badan, sementara itu, para pemain yang lain duduk melingkari anak yang jadi tersebut.

Mereka meletakkan telapak tangan menghadap ke atas pada punggung anak yang jadi. Salah seorang pemain mengambil sebuah kerikil atau benda kecil lainnya. Kemudian, semua pemain kecuali yang jadi, menyanyikan lagu cublek cublek suweng sambil memindahkan kerikil dari telapak tangan yang satu ke telapak tangan yang lain secara berurutan.

Cublek cublek suweng

Suwenge teng gelenter

Mambu ketundhung gudel

Pak empo lera lere

Sopo ngguyu ndhelikake

Sir sir pong dele kopong

sir sir pong dele kopong.

Lagu terus di nyanyikan hingga dua atau dua kali, dan kerikil terus di pindah-pindahkan dari satu tangan yang lain. Setelah mereka bernyanyi sampai pada bait terakhir pada lagu kedua atau ketiga, semua permainan menutup telapak tangan rapat-rapat seperti menggenggam sesuatu. Hal ini untuk mengecoh anak yang sedang jadi agar sulit menemukan pemain mana yang benar benar memegang kerikil.

Anak yang jadi bangun dari telungkupnya, kemudian ia harus menebak pemain mana yang menggenggam kerikil jika tebakannya benar, anak yang membawa kerikil harus jadi, menggantikan anak yang jadi sebelumnya. Namun, jika tebakan salah, permainan di ulang dari awal dan anak tersebut kembali jadi. Permainan ini berakhir jika anak-anak yang

bermain sepakat untuk mengakhirinya. Biasanya karena sudah bermain cukup lama.

Manfaat bermain cublek cublek suweng untuk anak antara lain sebagai berikut.

- a) memberikan kegembiraan pada anak
- b) membangun sportivitas anak, Ketika mendapat giliran jadi, anak harus menerimanya.
- c) Melatih kemampuan anak untuk jeli mengamati dan membaca keadaan sehingga dapat menebak dengan jitu.
- d) Mengasah kepekaan musical anak karena di mainkan sekaligus dengan bernyanyi.
- e) Sebagai media bagi anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-temannya.

3. Hambatan Penerapan permainan tradisional cublak cublak suweng

Menurut Inda Putri Manroe¹³ hambatan artinya rintangan atau halangan dan kesulitan. Kegiatan dalam proses pembelajaran meliputi kompetensi yang harus dicapai, pengaturan waktu luang, pengaturan ruang dan alat perlengkapan pelajaran kelas serta pengelompokkan siswa dalam pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat 2 hal yang menentukan keberhasilan yaitu pengaturan proses belajar mengajar dan pengajaran itu sendiri, dan keduanya mempunyai saling ketergantungan satu sama lain. Kemampuan mengatur proses belajar mengajar yang baik akan menciptakan situasi yang memungkinkan

¹³ Inda putri manroe (2008:11). *Permainan dan Metodik*. Bandung : Remadja Karya Offset

anak belajar, sehingga merupakan titik awal keberhasilan proses pengajaran.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Sugihartono)¹⁴. Belajar bukan sekedar pengalaman tetapi merupakan sesuatu proses yang berlangsung secara efektif dan interaktif dengan menggunakan berbagai macam bentuk, modifikasi dan mengembangkan kecakapan, sikap, keterampilan, pengetahuan serta kebiasannya. Pembelajaran menurut Sudjana yang dikutip (Sugihartono, dkk. 2007:80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan system lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal (Sugihartono)¹⁵. Jadi dalam suatu proses pembelajaran terjadi suatu proses kejadian secara bersama, yaitu satu pihak yang memberi dan pihak lain yang menerima. Oleh sebab itu, dalam peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif.

Jadi, berbagai macam pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah proses interaksi atau timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan yang terdiri dari komponen

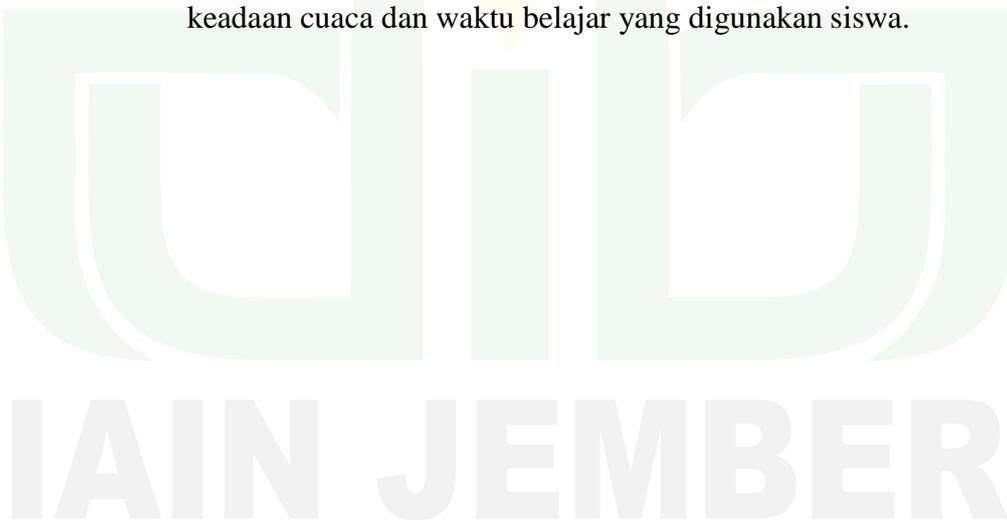
¹⁴ sugihatono (2007:74), *psikologi pendidikan*

¹⁵ sugihatono (2007:81), *psikologi pendidikan*

tujuan yang ingin dicapai, sedangkan perubahan perilaku secara keseluruhan, jadi bukan hanya salah satu saja.

Menurut Muhibbin Syah¹⁶, secara garis besar faktor- faktor penyebab timbulnya hambatan pembelajaran pada siswa terdiri atas dua macam yaitu:

- a. Keadaan yang muncul dari dalam siswa itu sendiri meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rokhaniah) seperti intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa dan motivasi siswa.
- b. Keadaan yang datang dari luar siswa terdiri atas dua macam, yakni faktor lingkungan sosial seperti para guru, para staf administrasi dan teman- teman sekelas dan faktor lingkungan nonsosial seperti gedung sekolah, letak sekolah, rumah tinggal siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.



¹⁶ Muhibbin Syah (2005:174), *psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif yang diterapkan di RA. Addimyathi, karena penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan tentang Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember.

Pendekatan kualitatif merupakan sebuah proses *investigasi*, artinya seorang peneliti secara bertahap berusaha untuk memahami fenomena social dengan membedakan, membandingkan, meniru, mengkatalogkan, dan mengelompokkan objek studi. Peneliti memasuki dunia informan dan melakukan interaksi terus-menerus dengan informan, dan mencari sudut pandang informan tentang kecerdasan emosional anak melalui permainan tradisional cublek-cublek suweng.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di Raudlotul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember. Lokasi pendidikan yang sangat strategis dan nyaman untuk berlangsungnya proses belajar mengajar anak-anak usia dini. Selain tempat sekolah yang sangat luas wahana bermain juga sudah dikategorikan cukup untuk mendukung Suasana. Jauh dari kebisingan kendaraan dan dekat dengan tempat peribadahan.

C. Subyek Penelitian

Penelitian ini menggunakan purposive merupakan tehnik *purposive* untuk menentukan subjek penelitian, dimana peneliti memilih subjek penelitian dengan sengaja atas pertimbangan-pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti bisa menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti, yaitu tentang Meningkatkan kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional cublek cublek suweng pada Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember Tahun 2018-2019.

Dalam penelitian ini subyek penelitian atau informan yang terlibat dalam mengatasi permasalahan yang dikaji diantaranya :

- a. Kepala Yayasan Nurul Huda, Bpk. M. Ibrahim Kholil
- b. Guru kelas
 1. Ibu Lutfi Mardiyah, S.Pd. selaku kepala sekolah di R.A. Addimyathi Ambulu Jember
 2. Ibu Nita Dwi Wulandari, selaku guru Kelompok A di R.A. Addimyathi Ambulu Jember
 3. Ibu Erni Kurniawati, S.Pd., selaku Guru Kelompok B di R.A. Addimyathi Ambulu Jember
- c. Wali murid

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang strategis dalam penelitian karena tujuan penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa

mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart data yang di tetapkan.

Adapun untuk memperoleh data yang benar dan tepat di tempat yang akan di teliti maka peneliti melakukan beberapa tahap. Pengumpulan data dapat di lakukan dalam berbagai pengaturan berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila di lihat dari sumber datanya maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber skunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data atau peneliti. Selanjutnya bila di lihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat di lakukan dengan observasi, wawancara dokumentasi dan gabungan ketiganya atau tringulasi.

1. Metode Observasi

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan tehnik observasi semi partisipan, yang berarti peneliti secara terus terang melakukan penelitian untuk mendapatkan data dari sumber informasi, akan tetapi suatu saat peneliti juga tidak terus terang atau tersamar dalam observasi, hal ini dilakukan untuk menghindari kalau suatu data yang di cari merupakan data yang masih di rahasiakan. Obyek penelitian dalam kualitatif yang di observasi dinamakan situasi sosial, yang terdiri atas tiga komponen, yaitu:

- 1) Lokasi penelitian berlangsung di Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember
- 2) Pemeran tindakan di lakukan oleh guru paud kelas A dan siswa
- 3) Aktifitas yaitu kegiatan yang di lakukan oleh actor dalam situasi sosial yang sedang berlangsung. Dalam hal ini adalah kegiatan iklim

religious di Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember

2. Metode Interview/ wawancara

Interview atau wawancara di gunakan sebagai tehnik pengumpulan data oleh peneliti dengan melalui percakapn atau Tanya jawab dengan informan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti dalam hal ini menggunakan interview bebas (tak berstruktur) artinya peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Akan tetapi pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan di tanyakan peneliti.

Adapun data-data yang peneliti harapkan dari subyek penelitian yaitu kepala sekolah, guru kelas A, dan kepala yayasan Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember dalam mengembangkan suasana religious siswa.

3. Metode dokumenter

Metode dokumenter merupakan tehnik pengumpulan data melalui catatan atau benda tertulis, gambar atau karya-karya lain yang mendukung penelitian, karena tujuan dari tehnik ini ialah untuk membantu peneliti dalam memahami fenomena yang terjadi dilokasi penelitian dan membantu dalam membuat interprestasi data.

Hal ini di gunakan peneliti untuk memperoleh data seperti :

- 1) Letak geografis Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember
- 2) Sejarah berdirinya Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember
- 3) Visi dan Misi Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember
- 4) Struktur organisasi Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember
- 5) Kondisi Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember.

E. Analisis Data

Bogda & Biklen, 1982 analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat di kelola, mensistensiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang di pelajari, dan memutuskan apa yang dapat di ceritakan kepada orang lain.¹⁷

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban hasil wawancara setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu sehingga diperoleh data yang dianggap kredibel. Menurut Miles dan Huberman yang dikutip dari Sugiyono, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan

¹⁷LEXY. J.MOLEONG, MA, *Metodologipenelitian kualitatif*, (Bandung: Rosda, 2015) 248

berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.¹⁸

1. Reduksi data

Reduksi data berarti merangkum yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu di jaga sehingga tetap berada di dalamnya.¹⁹

Reduksi data meliputi:

- a. Isentifikasi (unit) yaitu bagian kecil yang di temukan dalam data yang memiliki makna bila di kaitkan dengan fokus dan masalah penelitian.
- b. Membuat koding yaitu memberikan kode pada setiap ‘satuan’, agar supaya tetap dapat di telusuri data/satuannya, berasal dari sumber mana.

Dalam mereduksi data peneliti harus memilih dan memilih data yang di butuhkan atau pertanyaan-pertanyaan yang perlu di tanyakan kepada subjek penelitian membuang data yang tidak di perlukan.

2. Penyajian data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flow chart, dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

¹⁸Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2016), 178

¹⁹LEXY. J.MOLEONG, MA, *Metodologi penelitian kualitatif*, (Bandung , Rosda, 2015)247

3. Penarikan kesimpulan (*Conclusion Drawing/verification*)

Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi lebih jelas.²⁰

F. Keabsahan Data

Dalam pengumpulan data, triangulasi di artikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dan sumber data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.²¹

G. Tahap – tahap penelitian

Pada tahap penelitian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya dan sampai pada penulisan laporan. Adapun tahap-tahap penelitian ini yaitu:

²⁰ Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif* Afrizal Dalam Berbagai Disiplin Ilmu, (Jakarta: Rajawali Pres, 2016), 179

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D* (Bandung, Alfabeta, 2016) 241

a. Tahap pra penelitian

- 1) Menemukan masalah dilokasi penelitian.
- 2) Menyusun rencana penelitian (Proposal).
- 3) Pengurusan surat izin penelitian.
- 4) Menyiapkan perlengkapan penelitian.

b. Tahap penelitian

- 1) Memahami latar belakang dan tujuan penelitian.
- 2) Memasuki lokasi penelitian untuk memperoleh data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi.
- 3) Mencari sumber data yang telah ditentukan.
- 4) Menganalisa data dengan menggunakan prosedur penelitian yang telah ditetapkan.

c. Tahap akhir penelitian

- 1) Menganalisa data dari semua data yang telah diperoleh.
- 2) Mendeskripsikan data dalam bentuk laporan.

IAIN JEMBER

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Uraian berikut ini adalah salah satu upaya untuk mendeskripsikan eksistensi dari lokasin penelitian serta mendiskripsikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Dari beberapa statmen tersebut nantinya akan diketahui sejauh mana Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember. Dalam penelitian ini tidak secara keseluruhan objek yang diteliti tetapi sebagaian saja terkait dengan pembahasan judul skripsi yang diangkat meliputi

1. Sejarah berdirinya Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar

Ambulu Jember.

Awal berdiri Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember bulan juni 2005 pada mulanya nama awal adalah Paud Kuncup Bunga. Paud Kuncup Bunga ini berjalan hanya dua tahun mulai tahun 2005-2007 dengan tenaga ajar dua orang guru dan 10 anak didik. Pada nulan juli tahun 2007 perubahan nama menjadi Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember sampai saat ini. Pada awal pergantian nama saat itu jumlah anak didik ada 25 terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas A jumlah anak 10 dan kelas B jumlah anak 15 dengan 4 orang guru.

Bapak Ibrahim adalah selaku kepala yayasan sekaligus sebagai pendiri Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember. Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember satu yayasan dengan MTS Addimyati dan MA Addimyati. Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember berada di lingkungan pesantren yang di asuh langsung oleh Bapak Ibrahim Kholil selaku ketua yayasan juga pengasuh. Kepala sekolah Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember adalah Ibu Siti Miamah dengan masa hikmat 5th mulai tahun 2005-2010. Selanjutnya pada tahun 2010-2015 digantikan oleh Ibu Eka Khumairotul Jannah, selanjutnya pada 2015-2020 digantikan oleh Ibu Lutfi Mardiyah, S.pd.

Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember berdampingan dengan masjid yang merupakan tanah waqaf dari penduduk sekitar, dengan luas bangunan 333x222 persegi dan di sekat menjadi 5 yaitu 2 ruang kelas, 1 kantor dan 1 gudang serta kamar mandi. Pada tahun ke tahun curve jumlah siswa naik turun, mulai tahun 2005 berjumlah 25 anak, pada tahun 2016-2017 berjumlah 66 anak dan tahun 2018-2019 ada 36 anak dengan kelas A berjumlah 18 anak, kelas B berjumlah 18 anak. Melihat jumlah anak dari tahun ketahun bisa disimpulkan curvenya naik turun.

2. Profil Raudlotul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember

Nama Sekolah : RA Addimyathi Karanganyar Ambulu
 Nomor Statistik Sekolah : 101235090252
 NPSN : 69745035

Propinsi	: Jawa Timur
Otonomi Daerah	: Pemkab Jember
Kecamatan	: Ambulu
Desa/Kelurahan	: Karanganyar
Alamat	: Jl Raden Patah 34 Krajan Karanganyar Ambulu
Kode pos	: 68172
Telepon / HP	: 081 289 584028
Status Sekolah	: Swasta
Surat Keputusan/SK	: Kd.13.09/4/PP.07/7232/2005
Penerbit SK	: Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Tahun Berdiri	: 2005
Kegiatan Belajar Mengajar	: Pagi
Bangunan Sekolah	: Milik Yayasan
Jarak Ke Pusat Kecamatan	: 1 Km
Organisasi Penyelenggara	: Yayasan Nurul Huda karanganyar

3. Visi dan Misi Raudlotul Athfal Addimyati Karanganyar Ambulu Jember

a. Visi

Mewujudkan generasi Desa Karanganyar yang cerdas, Terampil, Beriman, dan Bertaqwa. Visi ini merupakan cita-cita yang akan dituju dimasa mendatang oleh segenap guru R.A. Addimyathi, diharapkan dengan visi ini akan terwujud masyarakat karanganyar yang maju bisa menghantarkan kehidupan yang lebih baik dari sekarang.

b. Misi

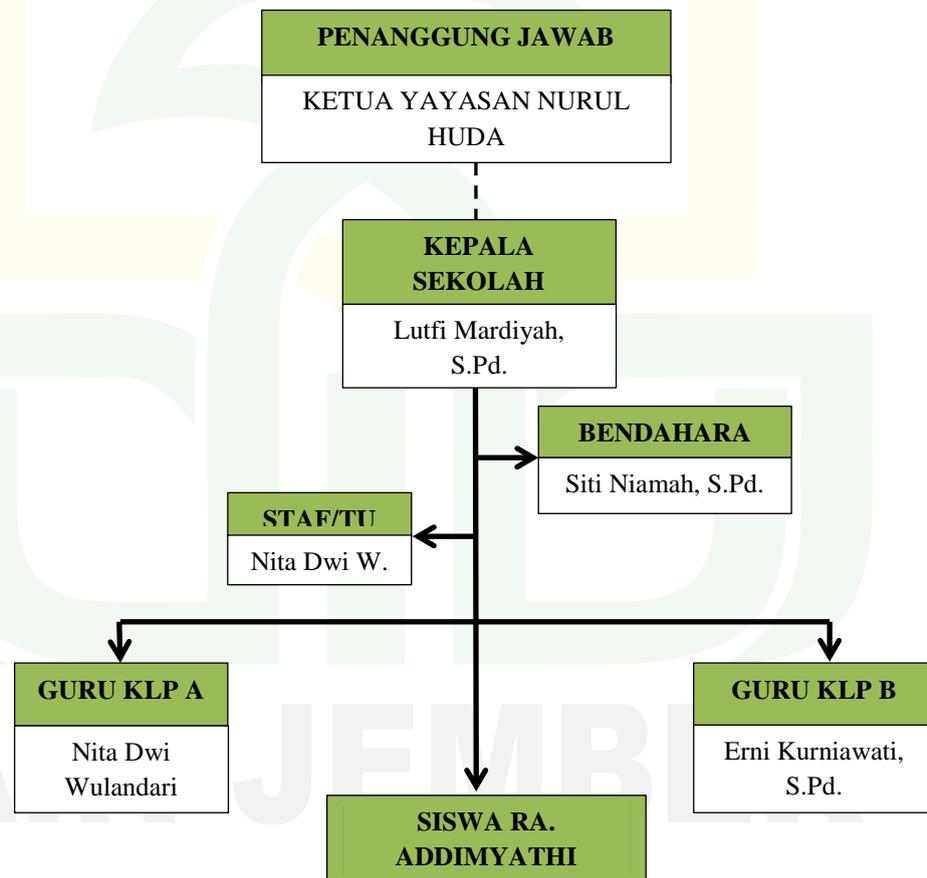
Untuk meraih visi tersebut dengan pertimbangan potensi dan hambatan baik internal maupun eksternal, maka disusunlah Misi R.A. Addimyathi sebagai berikut :

Addimyathi sebagai berikut :

- 1) Menjadikan agama sebagai pandangan hidup sehari-hari
- 2) Membandingkan SDM khususnya di bidang pendidikan
- 3) Mengembangkan kreatifitas anak sehingga siap hidup di zamannya

4. Struktur Organisasi Raudlotul Athfal Addimyathi Karanganyar

Ambulu Jember



Keterangan:

----- = Garis koordinasi

————— = Garis Instruksi

5. Data Guru Raudlotul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu

Jember

Berikut ini nama-nama Guru RA Addimyathi Karanganyar :

1. Lutfi Mardiyah, S.pd.
2. Siti Niamah, S.Pd.
3. Erni Kurniawati, S.Pd.
4. Nita Dwi Wulandari

6. Data Anak didik Raudlotul Athfal Addimyathi Karanganyar

Ambulu Jember

Berikut merupakan data siswa di RA. Addimyathi :

No	No Induk	Nama	Jenis Kelamin	Alamat
1	93	Malvino	L	Krajan
2	97	Ahsanu nadiyya	L	Sumberan
3	101	Zhrotu sania	P	Sumberan
4	102	Wafa	L	Krajan
5	103	Hasfian	L	Krajan
6	104	Kevin	L	Krajan
7	106	Fahri	L	Krajan
8	107	Iib Qotrun Nada	P	Krajan
9	109	Eshal	P	Krajan
10	110	Alfin	L	Krajan
11	112	Habibi	L	Krajan
12	115	Nadifa	P	Krajan
13	117	Yusron	L	Krajan
14	119	Zidni	L	Krajan
15	120	Hamzah	L	Krajan
16	121	Razka	L	Krajan
17	122	Ratna	L	Krajan
18	123	Alisya	P	Krajan

7. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana RA Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember yang dimiliki sampai saat ini antara lain 2 ruang belajar, kantor kepala sekolah, gudang dan kamar kecil. Melihat sedemikian banyak siswa dan kurangnya fasilitas lembaga, maka terciptalah kelas besar, dimana dalam satu kelas rata-rata dihuni oleh 18 siswa.

Mengetahui kekurangan dalam fasilitas maka secara bertahap telah dibangun kelas tambahan. Untuk tahun 2008 ini ada dua kelas sedang dalam tahap penyelesaian, dan pada tahun ajaran baru mendatang siap untuk digunakan.

B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data dan analisis data memuat tentang uraian data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang telah diuraikan pada bab III. Sebagai bukti dan hasil dari penelitian maka perlu disajikan beberapa data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut merupakan jalan untuk mendapatkan data atau informasi yang benar-benar dapat dipertanggung jawabkan berkaitan dengan judul penelitian yaitu: *Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Cublak cublak suweng pada Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi Ambulu Jember Tahun Ajaran 2018/2019*. Penyajian data ini juga untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang sudah menjadi fokus dari penelitian ini. Oleh sebab itu, untuk lebih jelasnya peneliti memaparkannya sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya.

Berikut data-data yang ada dan mengacu pada fokus penelitian, diantaranya:

1. Bagaimana meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui permainan Tradisional cublak cublak suweng pada kelompok A di Raudlotul Athfal Addimyathi Ambulu Jember

Dalam melakukan pembelajaran khususnya di Raudlatul Athfal guru biasanya melakukan persiapan pembelajaran agar dalam proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Perencanaan merupakan rangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, diharapkan dengan adanya rencana ini para guru lebih siap dalam menerapkan strategi-strategi atau metode pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. RPPM dan RPPH sebagai bukti adanya rencana kegiatan yang dilaksanakan di kelas. Dengan adanya RPPM dan RPPH maka dapat diketahui dengan jelas langkah-langkah apa saja yang akan dilaksanakan guru selama pembelajaran di kelas, begitu juga dalam kecerdasan emosional anak melalui permainan cublak cublak suweng pada siswa yang diterapkan oleh ibu Nita Dwi Wulandari selaku guru kelompok A di Raudlotul Athfal (RA) Addimyathi selain bertujuan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan beliau juga menginginkan agar peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, mengingat yang diajar adalah anak usia dini. Dalam hal ini akan dikemukakan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang peneliti lakukan dalam persiapan belajar mengajar sebagai berikut:

Sebagai persiapan mengajar guru kelompok A di Raudlotul Athfal Addimyathi menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM). Program Semester adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok dengan tema tertentu yang akan dilaksanakan dalam satu semester. Program Semester yang disusun mencakup tema satu semester yang dikembangkan menjadi sub tema dan sub-sub tema. Kompetensi Dasar (KD) di setiap tema, alokasi waktu, dan landasan Al-Qur'an dan Hadits sebagai pedoman guru RA dalam menjelaskan pengetahuan yang sesuai tema kepada anak. Kurikulum yang digunakan di Raudlotul Athfal Addimyathi adalah Kurikulum Raudlatul Athfal yang berpedoman pada Kurikulum 2013. Sesuai dengan pernyataan dari Ibu Lutfi Mardiyah selaku kepala sekolah yang mengatakan:

Sekolah ini menggunakan Kurikulum Raudlotul Athfal yang sudah ditetapkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia yang mengacu pada Kurikulum 2013. Kemudian berdasarkan ketentuan dalam Kurikulum tersebut disusun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan keharusan untuk menyusun dan melaksanakan di satuan pendidikan masing-masing termasuk di RA Addimyathi ini. Nah, untuk RPPH dan RPPM itu kita di Kecamatan Ambulu ini sudah menyusun bersama-sama semua lembaga RA sekecamatan, yang sudah disesuaikan dengan lingkungan kita di Ambulu, selanjutnya RPPH baru kita buat masing-masing lembaga sesuai dengan keadaan dan situasi di sekolah masing-masing, kan dak sama tiap lembaga lingkungannya, keadaan siswa dan gurunya juga. Jadi untuk RPPH kita buat sebisa kita disini dan yang sudah kita fahami. Kan kalau RPPH itu tidak harus baku, banyak contoh formatnya, jadi kita ambil yang mudah kita fahami dan kita laksanakan sesuai dengan keadaan masyarakat, situasi, dan kondisi lingkungan dan kebutuhan belajar siswa.²²

²²Lutfi Mardiyah, Wawancara, 15 Maret 2019.

Salah satu guru di RA Addimyathi yaitu ibu Nita Dwi Wulandari yang mengajar di kelompok A juga mengatakan:

Iya bu, di sekolah ini kita memakai Kurikulum 2013 yang sudah disusun menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang sudah khusus lembaga ini. Untuk penyusunannya dipandu oleh pengurus IGRA kabupaten yang sudah berpengalaman dan sudah mengikuti bimbingan di tingkat propinsi. RPPH dan RPPM itu kita di Kecamatan ambulu ini sudah menyusun bersama-sama semua lembaga RA sekecamatan, yang sudah disesuaikan dengan lingkungan kita di ambulu, selanjutnya untuk RPPH kami di lembaga ini membuat bersama-sama semua guru yang sudah disesuaikan dengan keadaan dan situasi di sekolah ini, karena tidak sama kan tiap lembaga lingkungannya, keadaan siswa dan gurunya juga. Jadi untuk RPPH kami membuat yang mudah kami fahami dan kami laksanakan. RPPH itu tidak harus baku kan, banyak contoh formatnya, jadi sesuai dengan arahan kepala sekolah maka kami buat yang seperti itu.²³

Selanjutnya ibu Nita Dwi Wulandari menjelaskan mengenai perencanaan pembelajaran dalam pembuatan RPPH pada kelompok A, beliau mengatakan:

Ya seperti yang sudah saya utarakan tadi, untuk penyusunan RPPH saya melihat contoh-contoh yang sudah ada bu. Seperti di sekolah ini RPPH dan RPPMnya kan sudah ada yang dari kecamatan, jadi tinggal RPPH yang kita susun dan dikembangkan sendiri disesuaikan dengan kondisi sekolah ini, hal ini memudahkan bagi saya dan guru-guru disini karena di dalam RPPM kan sudah dicantumkan kompetensi dasar, materi pembelajaran, rencana kegiatan pembelajaran. Baru kalau ada yang kurang cocok atau kami belum mampu melaksanakan ya kami ganti bu, tapi hanya di kegiatannya saja. Kalau KD dan yang lain-lainnya kami tetap mengacu pada RPPM itu, karena itu sudah kita sepakati di kecamatan.²⁴

Dari hasil wawancara tersebut dijelaskan bahwa kurikulum yang digunakan di Raudlotul Athfal Addimyathi yaitu Kurikulum Raudlotul Athfal yang sudah ditetapkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia yang mengacu pada Kurikulum 2013. Kemudian berdasarkan

²³Nita Dwi Wulandari, *wawancara*, Jember, 15 Maret 2019.

²⁴Nita Dwi Wulandari, *wawancara*, Jember, 15 Maret 2019.

ketentuan dalam Kurikulum tersebut disusun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan keharusan untuk menyusun dan melaksanakan di satuan pendidikan masing-masing termasuk di RA Addimyathi. Dan untuk penyusunan KTSP tersebut di Kelompok Kerja RA di kecamatan dipandu oleh pengurus IGRA (Ikatan Guru Raudlotul Athfal) yang sudah berpengalaman dan sudah mengikuti bimbingan di tingkat propinsi. Sementara untuk penyusunan Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) organisasi IGRA di Kecamatan Ambulu sudah menyusunnya dan sudah disepakati bersama penggunaannya. Penyusunannya sudah disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan lembaga-lembaga di Kecamatan Ambulu, kemudian dari dokumen-dokumen tersebut dijadikan acuan untuk membuat RPPH.

Selanjutnya persiapan pembelajaran yang disusun oleh ibu Nita Dwi Wulandari berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang merupakan acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. Format RPPH tidak harus baku tetapi harus memuat komponen-komponen yang ditetapkan. Komponen RPPH terdiri dari: identitas program, materi, alat dan bahan, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan rencana penilaian.

Berikut hasil wawancara dengan ibu Nita Dwi Wulandari mengenai penyusunan RPPH di Raudhatul Athfal Addimyathi:

Untuk RPPH saya dengan guru kelompok B bersama-sama membuatnya bu, satu RPPH untuk satu hari, ya kadang-kadang juga dengan kepala sekolah. Jadi, di RPPH itu kan kami menjabarkan dari RPPM yang sudah ada, di RPPM itu kan sudah

ada tema, KD yang dipilih, sub tema dan sub-sub tema, alokasi waktu, dan landasan Qur'an dan haditsnya, semua itu sama antara kelompok A dan B, yang berbeda hanya di rencana kegiatan. Pastinya kegiatan untuk siswa kelompok B tentunya tingkat kesulitannya diatas kelompok A, begitu bu. Begitu juga di RPPH bu, semua komponennya sama antara kelompok A dan B, hanya kegiatan yang akan diberikan kepada siswa berbeda. Tahapan penyusunan RPPH mulai dari mencantumkan identitas program, materi, alat dan bahan, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan rencana penilaian. Tidak lupa juga saya cantumkan alokasi waktu dan sumber untuk masing-masing kegiatan, bahkan saya juga mencantumkan STTPA, KD dan indikator untuk setiap lingkup perkembangan.²⁵

Begitu juga dengan hasil wawancara kepada ibu Lutfi Mardiyah selaku kepala sekolah yang mengatakan:

Saya memang selalu menyampaikan kepada guru-guru yang mengajar di sini agar dalam membuat RPPH itu yang mudah kita fahami dan kita laksanakan, kita yang mau make kan?. Yang penting itu kita harus buat, agar ngajarnya itu enak sudah ada panduan mau bagaimana dan kemana, gitu. Dan yang terpenting lagi tujuan yang tertuang dalam STPPA itu bisa tercapai kalau bisa dengan maksimal. Semua aspek perkembangan bisa kita kembangkan melalui semua kegiatan yang kita berikan kepada anak-anak. Begitu bu.²⁶

Hasil wawancara di atas menjelaskan bahwa dalam penyusunan RPPH ibu Nita Dwi Wulandari dengan guru kelompok B bersama-sama membuatnya, satu RPPH untuk satu hari, kadang-kadang juga dengan kepala sekolah. Jadi, di RPPH itu menjabarkan dari RPPM yang sudah ada, di RPPM itu sudah ada tema, KD yang dipilih, sub tema dan sub-sub tema, alokasi waktu, dan landasan Qur'an dan haditsnya, semua itu sama antara kelompok A dan B, yang berbeda hanya di rencana kegiatan. Tentunya kegiatan untuk siswa kelompok B tingkat kesulitannya diatas kelompok A. Begitu juga di RPPH, semua komponennya sama antara

²⁵ Nita Dwi Wulandari, *wawancara*, Jember 16 maret 2018.

²⁶ Lutfi Mardiyah, *Wawancara*, Jember 16 maret 2018

kelompok A dan B, hanya kegiatan yang akan diberikan kepada siswa berbeda. Tahapan penyusunan RPPH mulai dari mencantumkan identitas program, materi, alat dan bahan, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan rencana penilaian. Tidak lupa juga dicantumkan alokasi waktu dan sumber untuk masing-masing kegiatan, juga dicantumkan STTPA, KD dan indikator untuk setiap lingkup perkembangan.

Kepala Sekolah juga mengatakan bahwa dalam penyusunan RPPH, beliau selalu menyampaikan kepada guru-guru yang mengajar di Raudhatul Athfal Addimyathi agar dalam membuat RPPH itu yang mudah dipahami dan dilaksanakan, karena RPPH itu akan dipakai untuk lembaga tersebut. Beliau juga menyampaikan bahwa yang penting itu harus membuat RPPH setiap hari, agar ketika guru mengajar itu enak sudah ada panduannya. Dan yang terpenting lagi menurut beliau adalah agar tujuan yang tertuang dalam STTPA itu bisa tercapai kalau bisa dengan maksimal. Semua aspek perkembangan bisa dikembangkan melalui semua kegiatan yang diberikan kepada anak-anak.²⁷

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tercermin identitas program yang meliputi nama dan alamat lembaga, model pembelajaran, hari dan tanggal, kelompok usia, tema dan sub tema, materi dalam kegiatan, alat dan bahan, kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup, waktu dan sumber, serta penilaian

²⁷Lutfi Mardiyah, *wawancara*, Jember 16 maret 2018.

yang meliputi lingkup perkembangan, STPPA dan indikator, dan teknik penilaian. Kegiatan pembukaan atau pendahuluan waktu 30 menit, kegiatan inti 60 menit, istirahat 30 menit dan kegiatan penutup 10 menit.²⁸

Selanjutnya dalam persiapan pembelajaran sebuah metode, strategi maupun model pembelajaran juga sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, didalam perencanaan mengenai model pembelajaran ibu

Nita Dwi Wulandari mengemukakan:

Di dalam perencanaan, dalam menggunakan metode saya variasi bu, biar anak-anak tidak bosan kalau hanya metode itu-itu saja, misalnya ceramah, masa ceramah...terus, kan bosan anak-anak bu. Jadi kadang kita bermain, karya wisata dan lain-lain. Tergantung dengan aspek yang ingin kita kembangkan lah. Apalagi yang kita bimbing ini kan masih anak-anak bu, ya tahu sendiri lah ibu gimana anak-anak. Kalau model pembelajaran kita masih pake kelompok bu, sama dengan RA-RA yang lain di Ambulu.²⁹

Dari wawancara di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan di Raudhatul Athfal Addimyathi adalah kelompok, sama dengan lembaga-lembaga lainnya di Ambulu. Sedangkan dalam menggunakan metode divariasi, agar anak-anak tidak bosan kalau hanya menggunakan metode yang sama, misalnya ceramah, kadang bermain, karya wisata dan lain-lain. Tergantung dengan aspek yang ingin dikembangkan oleh guru. Mengingat yang dibimbing ini masih anak usia dini.

Dalam kegiatan belajar mengajar tidak luput dari penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung di dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang

²⁸Dokumentasi RA Addimyathi.

²⁹Nita Dwi Wulandari, *wawancara*, Jember 29 januari 2018

diinginkan, sesuai dengan pernyataan ibu Nita Dwi Wulandari yang mengatakan:

Untuk media saya biasanya menggunakan buku paket untuk jadi media pendukung saat pembelajaran, atau kami buat sendiri, misalnya untuk kegiatan mewarnai dan lain-lain. Untuk metode bermain misalnya ya kami pake alat permainan yang ada disini. Tergantung pada materi yang diajarkan dan juga pada metode yang digunakan.³⁰

Sedangkan untuk perencanaan mencerdaskan emosional anak melalui permainan cublak cublak suweng pada siswa di kelompok A, guru kelompok A ibu Nita Dwi Wulandari menjelaskan:

Untuk perencanaan mencerdaskan emosional anak melalui permainan cublak cublak suweng, saya awali dengan pembagian kelompok pada setiap pembelajaran. Siswa saya bagi menjadi tiga kelompok, dan kegiatannya berbeda untuk masing-masing kelompok. Nah, khusus untuk kelompok yang akan bermain dengan permainan cublak cublak suweng, saya bagi lagi anak-anak yang akan bermain, misalnya Malvino, Ahsanu, Sania, Wafa, dan seterusnya. Selanjutnya saya persiapkan alat-alat bermainnya.

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa untuk perencanaan mencerdaskan emosional anak melalui permainan cublak cublak suweng, guru melaksanakannya dengan diawali pembagian kelompok di awal pembelajaran, dengan kegiatan yang berbeda. Selanjutnya untuk permainan cublak cublak suweng sendiri diawali dengan membagi pemain, siapa yang akan, dan seterusnya. Selanjutnya dipersiapkan alat-alat bermainnya.

Sedangkan dalam perencanaan evaluasi pembelajaran beliau mengemukakan: “Kalau masalah evaluasi kita lakukan dari sejak awal

³⁰Nita Dwi Wulandari, *wawancara*, Jember 29 januari 2018

hingga akhir pembelajaran. Lalu di akhir kami masukkan ke penilaian. Format penilaiannya juga sudah ada kami siapkan setiap harinya”.³¹

Berdasarkan kajian yang peneliti lakukan terhadap dokumen berupa RPPH mulai dari penyusunannya dan memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai serta RPPH dan RPPM yang ada pada guru kelompok A, apa yang disampaikan diatas betul adanya sebagaimana terlampir.

Dari hasil wawancara, observasi dan kajian dokumen yang peneliti lakukan bahwa penerapan permainan cublak cublak suweng diawali dari mengumpulkan anak yang akan bermain, kemudian dibagi menjadi dua atau tiga kelompok. Barulah permainan dimulai dengan diawali hompimpa (untuk menentukan siapa yang akan jadi). Setelah itu yang jadi duduk telungkup seperti bersujud dan yang mengadahkan tangan di atas punggung yang jadi dan menyanyikan lagu cublak cublak suweng sampai kelereng jatuh pada siapa saat lagu berakhir dan di sembunyikan kemudian yang jadi menebak ada di mana kelereng yang pegang, begitu seterusnya sampai permainan selesai.

2. Apa saja hambatan penerapan permainan tradisional cublak cublak suweng pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi.

Pembelajaran permainan tradisional merupakan salah satu materi pendidikan jasmani yang terdapat dalam materi RA. Addimyathi, berbagai macam permainan yang sangat beragam, yang diajarkan salah satunya permainan tradisional cublak cublak suweng. Akan tetapi dalam

³¹Nita Dwi Wulandari, *wawancara*, Jember 29 januari 2018

pembelajaran permainan tradisional pastilah diperoleh hambatan-hambatan dalam pelaksanaan, salah satunya dalam penelitian ini yaitu siswa RA. Addimyathi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kemudian dianalisis dan dapat diketahui hambatan pembelajaran permainan tradisional cublak suweng adalah sebagai berikut :

Penelitian ini menerangkan bahwa hambatan pembelajaran permainan tradisional melalui hambatan mengenai Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri. Menurut M. Dalyono (2009:230) Adapun faktor-faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri faktor internal yang meliputi : faktor fisiologi seperti karena sakit, karena kurang sehat dan karena cacat tubuh dan faktor psikologi seperti intelegensi, bakat, minat, motivasi, kesehatan mental, tipe-tipe khusus pelajar. Sedangkan faktor eksternal yang meliputi : faktor non sosial seperti faktor kurikulum dan faktor sosial seperti keluarga, faktor guru dan faktor lingkungan. Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif deskriptif. Dalam hal ini tentang hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa RA. Addimyathi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data dengan hasil penelitian

Pelaksanaan merupakan aktifitas atau usaha yang dilaksanakan untuk melaksanakan semua rencana yang telah dirumuskan dan ditetapkan dengan dilengkapi segala kebutuhan, alat-alat yang diperlukan, siapa yang melaksanakan, dimana tempat pelaksanaanya dan bagaimana cara yang harus dilaksanakan.

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran guru harus mempunyai persiapan tersendiri sebelum mengajar, misalkan membuat RPPH dan pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam pemilihan metode pembelajaran ibu Nita Dwi Wulandari menggunakan metode yang variatif dalam proses pembelajarannya, berikut hasil wawancara dengan ibu Nita Dwi Wulandari selaku guru kelompok A terkait dengan pelaksanaan pembelajaran di Raudhatul Athfal Addmiyathi:

Untuk pelaksanaan pembelajaran di sekolah ini, ya sama dengan di lembaga lain. Seperti biasanya, ada pembukaan, inti, dan penutup. Kegiatan pembukaan diawali dengan berbaris dulu di depan kelas, kemudian dilanjutkan dengan berkumpul di dalam kelas dalam kelompok besar, maksudnya satu kelas masih jadi satu kelompok. Baru di kegiatan inti anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok dengan kegiatan yang berbeda, termasuk kegiatan bermain cublak cublak suweng. Di dalam kelompok yang bermain cublak cublak suweng ini terlebih dahulu saya bagi anak-anak yang akan bermain secara bergantian, setiap kali permainan ini dilakukan oleh 1 orang yang jadi, sampai semua anak bermain semua. Setelah selesai kegiatan inti, anak-anak kemudian istirahat, setelah istirahat ditutup dengan kegiatan penutup. Setiap akhir kegiatan guru melakukan evaluasi dan dituangkan dalam format penilaian.³²

Untuk mengetahui pelaksanaan mencerdaskan emosional anak melalui permainan cublak cublak suweng pada siswa kelompok A di Raudlotul Athfal Addimyathi, peneliti menggunakan observasi non partisipan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh ibu Nita Dwi Wulandari.

Pelaksanaan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas sesuai dengan RPPH yang telah dibuat terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, kemudian penutup.

³² Nita Dwi Wulandari, *wawancara*, Jember 16 maret 2018

Berdasarkan pengamatan peneliti serta wawancara dengan guru kelompok A dalam pelaksanaan mencerdaskan emosional anak melalui permainan cublak cublak suweng pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi terdapat tahapan-tahapan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik yaitu:

a. Pendahuluan

Peneliti menanyakan pendahuluan/kegiatan awal yang dilakukan sebelum memulai proses pembelajaran kepada guru kelompok A yaitu ibu Nita Dwi Wulandari beliau mengemukakan:

Untuk kegiatan awal seperti biasa bu, diawali dengan baris berbaris dulu, anak-anak membaca ikrar, menyanyi mars RA, kemudian masuk satu persatu ke kelas setelah bersalaman dengan ibu-ibu guru. Di dalam kelas semua anak langsung membuat kelompok besar, maksudnya kumpul jadi satu, baca doa-doa, presensi, dan sedikit mengulas materi yang kemarin, dan menyampaikan materi yang akan dilaksanakan hari ini sesuai dengan tema untuk minggu ini. Untuk kegiatan awal ini waktunya 30 menit. Selanjutnya pembagian kelompok, dan memberikan tugas/kegiatan.³³

³³Nita Dwi Wulandari, *wawancara*, Jember 16 maret 2018

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara guru kelompok B yaitu ibu Erni Kurniawati yang mengatakan:

Kegiatan awal ya biasa bu, waktunya 30 menit, diawali dengan baris berbaris dulu, ikrar, nyanyi mars RA, kemudian salaman sama ibu guru dan masuk satu persatu ke kelas masing-masing. Yang kelompok A masuk ke kelas A, dan yang kelompok B ke kelas B. Di dalam kelas masing-masing semua anak langsung membuat kelompok besar kumpul jadi satu, baca doa-doa, presensi, tanya jawab materi yang kemarin, dan bahas tema/materi yang akan dilaksanakan hari ini. Dilanjutkan dengan pembagian kelompok, dan memberikan tugas/kegiatan.³⁴

Untuk memperkuat hasil wawancara tersebut peneliti melakukan observasi di kelompok A guna melihat proses pembelajaran secara langsung:

Setelah berbaris anak-anak satu persatu masuk ke kelas. Di dalam kelas semua anak berkumpul jadi satu, kemudian baca doa-doa, guru mengabsen kehadiran siswa, mengulang materi kemarin dan membahas materi yang akan dilaksanakan hari ini, dan tampak anak-anak antusias menjawab pertanyaan-

³⁴ Erni Kurniawati, *wawancara*, Jember 16 maret 2018

pertanyaan ibu guru. Selanjutnya pembagian kelompok dan pembagian tugas atau kegiatan sesuai dengan tema untuk hari ini.³⁵

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dapat ditemukan bahwa pada kegiatan pendahuluan diawali dengan berbaris di depan kelas, membaca ikrar, menyanyi mars RA, bersalaman kepada ibu guru lalu masuk ke kelas masing-masing. Di dalam kelas semua siswa berkumpul menjadi satu kelompok, membaca doa-doa, presensi, tanya jawab tentang materi hari kemarin dan membahas materi yang akan dilaksanakan hari ini. Dilanjutkan dengan pembagian kelompok untuk kegiatan inti, serta pembagian kegiatan/tugas. Durasi waktu untuk kegiatan pembukaan ini adalah 30 menit.

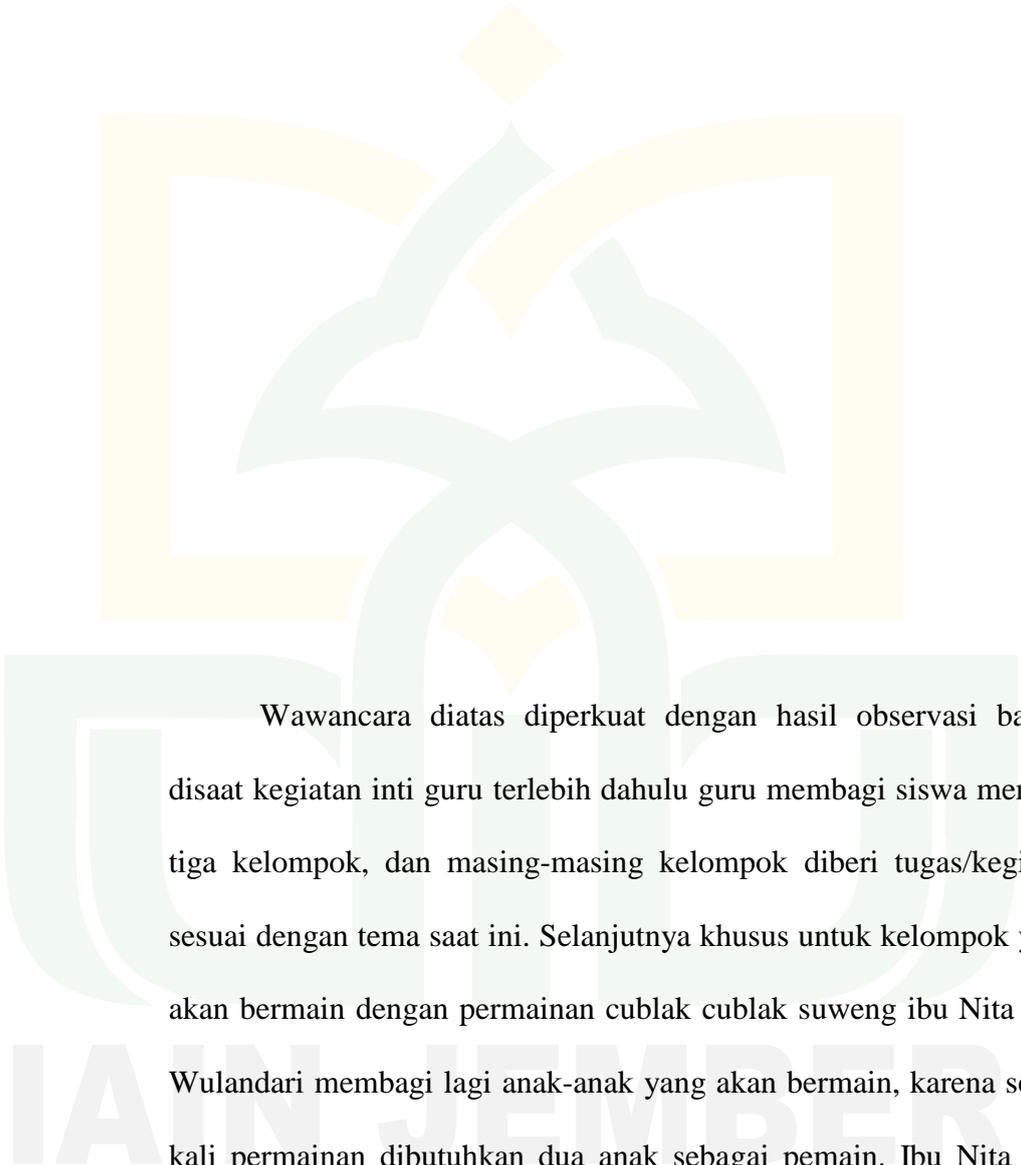
³⁵ Observasi, Jember, 24 maret 2018.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan awal/pendahuluan selama 30 menit, selanjutnya kegiatan inti. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok dengan kegiatan yang berbeda, salah satunya adalah bermain dengan permainan cublak cublak suweng. Proses pembelajaran dengan permainan cublak cublak suweng sesuai dengan RPPH peneliti dapat melihat langkah-langkah pelaksanaannya. Berdasarkan wawancara penulis dengan guru kelompok A tentang langkah-langkah yang dilakukan saat berada didalam kelas pada kelompok yang bermain dengan permainan cublak cublak suweng adalah sebagai berikut:

Nah gini bu, kalau sudah dibagi kelompok, kan sudah ada tuh anak yang kebagian main dengan permainan cublak cublak suweng, ada yang mewarnai, ada yang nulis di buku, semuanya masih berkaitan dengan tema kita saat ini. Khusus untuk anak yang akan main cublak cublak suweng saya bagi bu, siapa-siapa yang akan main dulu, siapa yang main bareng kelompok, kan setiap permainan itu butuh satu anak yang jadi, sampai semua anak selesai main semua. Saya biasanya bagi kelompok mainnya itu sesuai jenis kelamin, artinya perempuan dengan perempuan, laki-laki dengan laki-laki, begitu seterusnya. Awalnya anak-anak harus dibimbing dulu gimana cara mainnya, sampai kemudian anak-anak bisa main sesuai aturan. Rata-rata anak senang bu kalau sudah diajak main kayak gini.³⁶

³⁶Nita Dwi Wulandari, *wawancara*, Jember 16 maret 2018



Wawancara diatas diperkuat dengan hasil observasi bahwa disaat kegiatan inti guru terlebih dahulu guru membagi siswa menjadi tiga kelompok, dan masing-masing kelompok diberi tugas/kegiatan sesuai dengan tema saat ini. Selanjutnya khusus untuk kelompok yang akan bermain dengan permainan cublak cublak suweng ibu Nita Dwi Wulandari membagi lagi anak-anak yang akan bermain, karena setiap kali permainan dibutuhkan dua anak sebagai pemain. Ibu Nita Dwi Wulandari membagi kelompok pemain berdasarkan jenis kelamin yaitu anak perempuan mainnya dengan anak perempuan demikian

juga anak laki-laki, seperti itu seterusnya sampai semua anak selesai bermain semua.³⁷

Untuk kegiatan permainan cublak cublak suweng sendiri diawali dengan menentukan pemain yang akan bermain, selanjutnya ibu Nita Dwi Wulandari menjelaskan:

Setelah saya panggil semua anak yang akan bermain, kemudian dibagi menjadi dua atau tiga kelompok. Barulah permainan dimulai dengan diawali hompimpa (untuk menentukan siapa yang akan jadi). Setelah itu yang jadi duduk telungkup seperti bersujud dan yang mengadahkan tangan di atas punggung yang jadi dan menyanyikan lagu cublak cublak suweng sampai kelereng jatuh pada siapa saat lagu berakhir dan di sembunyikan kemudian yang jadi menebak ada di mana kelereng yang pegang, begitu seterusnya sampai permainan selesai.³⁸

IAIN JEMBER

³⁷Observasi, Jember, 24 maret 2018.

³⁸Nita Dwi Wulandari, *wawancara*, Jember 16 maret 2018

Dalam sebuah proses pembelajaran pasti ada kendala, hal ini juga terjadi pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dengan permainan cublak cublak suweng yang mana guru kelompok A yakni ibu Nita Dwi Wulandari mengatakan:

Kendala di kelas cukup banyak dan tiap kelas biasanya kendalanya beda-beda bu, umumnya kendala itu terletak pada usia anak itu sendiri. Seperti di kelas ini kan masih kelompok A ya, yang rata-rata usianya masih 4 atau 5 tahun, masih sangat sulit untuk dikendalikan. Jadi anak-anak itu kadang rebutan mau main duluan, atau dak mau main sama anak yang saya pilihkan maunya sama teman yang dia pilih sendiri, dan lain-lain. Tapi yang pasti semua anak senang kalau sudah main kayak gini, yang awalnya gak mau karena masih gak tau, tapi akhirnya ketagihan, mau main terus.³⁹

³⁹Nita Dwi Wulandari, *Wawancara*, 16 maret 2018.



Sebagai seorang guru/pendidik sudah seharusnya ketika ada kendala saat proses pembelajaran berlangsung pendidik harus mencari solusi yang tepat terhadap kendala yang dihadapi tersebut, guna untuk memperbaiki dan untuk menjadikan metode pembelajaran yang digunakan tersebut lebih sempurna seperti yang disampaikan oleh ibu Nita Dwi Wulandari ketika ditanya bagaimana solusi yang dilakukan

ketika menghadapi kendala tersebut, ibu Nita Dwi Wulandari mengatakan:

Kalo sudah seperti itu, biasanya saya hanya meminta mereka untuk tenang, tetapi kalau tidak mempan ya saya harus beri mereka mainan lain sambil menunggu giliran untuk bermain. Ya biasa lah bu, kelas anak usia dini kayaknya semua seperti itu deh.

Dari pemaparan diatas dapat diketahui bahwasanya pada kegiatan inti berisi tentang kegiatan yang berbeda untuk masing-masing kelompok, ada yang mewarnai, ada yang menulis, dan ada yang bermain cublak cublak suweng. Kegiatan inti ini dilaksanakan sesuai dengan tema dan sesuai panduan di RPPM untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Salah satu komponen yang penting dalam tahap pembelajaran dan harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran adalah evaluasi. Evaluasi adalah suatu proses sistematis menetapkan nilai tentang sesuatu hal, seperti objek, proses, unjuk kerja, kegiatan, hasil, tujuan, atau hal lain berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan evaluasi pembelajaran pada aspek mencerdaskan emosional anak, evaluasi setelah menggunakan permainan cublak cublak suweng ibu Nita Dwi Wulandari menjelaskan:

Untuk evaluasinya saya lakukan pada saat proses berjalan bu, jadi bukan di akhir seperti evaluasi pada umumnya. Setelah pembelajaran selesai langsung saya masukkan ke format penilaian. Untuk kegiatan bermain dakon, STPPA-nya apa dan indikatornya apa. Untuk indikator pengendalian emosional dalam berbagai aktivitas, saya menggunakan teknik penilaian observasi, yang saya

amati adalah kesabaran menunggu giliran. Hasil pengamatannya saya tuangkan di format penilaian tersebut. Ada juga teknik penilaian menggunakan catatan anekdot. Yang saya masukkan nanti kalau ada anak yang berperilaku tidak seperti biasanya. Misalnya dalam kegiatan bermain cublak cublak suweng ini, ada anak yang tidak mau menjadi yang terpilih. Yang mana itu menunjukkan bahwa anak tersebut masih belum mampu mengontrol kemampuan emosionalnya.⁴⁰

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan ibu Nita Dwi Wulandari data tersebut sesuai dengan hasil observasi di kelompok A bahwa guru kelompok A telah melakukan penilaian dengan teknik observasi dan catatan anekdot, untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencerdaskan emosional anak dengan indikator mampu menjaga emosionalnya dalam berbagai aktivitas.⁴¹

Ibu Nita Dwi Wulandari juga menjelaskan bahwa “Di dalam permainan cublak cublak suweng ini mencakup 3 aspek perkembangan yang bisa dinilai, diantaranya aspek kognitif, aspek fisik motorik, dan aspek sosial emosional.”⁴²

Berdasarkan paparan di atas, dapat diketahui bahwa evaluasi yang digunakan oleh guru kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi adalah melalui menetapkan nilai atau penilaian. Penilaian merupakan proses pengolahan data dengan cara pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian kemampuan dan karya anak untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak. Teknik penilaian

⁴⁰Nita Dwi Wulandari, *wawancara*, Jember 16 maret 2018

⁴¹Observasi, Jember, 24 Maret 2018

⁴²Nita Dwi Wulandari, *wawancara*, Jember 16 maret 2018

yang dipakai oleh guru kelompok A pada permainan cublak cublak suweng adalah observasi dan catatan anekdot.

c. Penutup

Setelah dilakukannya kegiatan inti yang diakhiri dengan memberikan penguatan atas kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik selanjutnya adalah istirahat dengan durasi waktu 30 menit. Setelah istirahat kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penutup. Pada kegiatan penutup ini ibu Nita Dwi Wulandari mengatakan bahwa: “Kegiatan penutup dilakukan seperti pada umumnya bu, yakni mengucapkan salam diakhir pembelajaran”, tapi sebelum itu ibu Nita Dwi Wulandari juga mengatakan bahwa beliau juga memberikan tanya jawab dan membuat kesimpulan, termasuk juga memberikan pesan moral, serta menyampaikan materi apa saja yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya baru setelah itu mengucapkan salam sebagai akhir dari kegiatan pembelajaran.

Dari hasil wawancara tersebut diperkuat dengan observasi yang diketahui bahwa penutup yang merupakan kegiatan akhir dari proses pembelajaran, kegiatan yang dilakukan berupa membuat rangkuman/simpulan pelajaran, menyampaikan pesan moral, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, serta berdoa, dan mengucapkan salam.⁴³

Dari pemaparan di atas dapat diketahui bahwasanya pelaksanaan pembelajaran mencerdaskan emosional anak melalui

⁴³ Observasi, Jember, 24 Maret 2018.

permainan cublak cublak suweng terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Untuk kegiatan pendahuluan diawali dengan berbaris di depan kelas, membaca ikrar, menyanyi mars RA, bersalaman kepada ibu guru lalu masuk ke kelas masing-masing. Di dalam kelas semua siswa berkumpul menjadi satu kelompok, membaca doa-doa, presensi, tanya jawab tentang materi hari kemarin dan membahas tema/materi yang akan dilaksanakan hari ini. Dilanjutkan dengan pembagian kelompok untuk kegiatan inti, serta pembagian kegiatan/tugas. Durasi waktu untuk kegiatan pembukaan ini adalah 30 menit. Untuk kegiatan inti guru terlebih dahulu guru membagi siswa menjadi dua atau tiga kelompok, dan masing-masing kelompok diberi tugas/kegiatan sesuai dengan tema saat ini. Selanjutnya khusus untuk kelompok yang akan bermain dengan permainan cublak cublak suweng ibu guru membagi lagi anak-anak yang akan bermain, karena setiap kali permainan dibutuhkan satu anak sebagai pemain yang jadi. Guru membagi kelompok pemain berdasarkan jenis kelamin yaitu anak perempuan bermainnya dengan anak perempuan demikian juga anak laki-laki, seperti itu seterusnya sampai semua anak selesai bermain semua. Dan yang terakhir adalah penutup yang merupakan kegiatan akhir dari proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan berupa membuat rangkuman/simpulan pelajaran, menyampaikan pesan moral, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, serta berdoa, dan mengucapkan salam.

A. Pembahasan Temuan

Adapun bahasan temuan dari skripsi ini berdasarkan temuan yang diperoleh dari objek penelitian selama peneliti melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil temuan meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui permainan cublak cublak suweng pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi.

Fokus penelitian	Temuan
1	2
Bagaimana meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui permainan tradisional cublak cublak suweng pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi ambulu Jember tahun ajaran 2018/2019	pelaksanaan pembelajaran meningkatkan emosional anak pada permainan cublak cublak suweng yaitu agar bisa mengendalikan emosional anak untuk melatih bersosialisasi, interaksi, kesabaran, kejujuran, tanggung jawab, membangun kepercayaan diri dan mampu menjaga emosionalnya dalam berbagai aktivitas.
1	2
Apa hambatan permainan tradisional cublak cublak suweng pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi ambulu Jember tahun ajaran 2018/2019	Hambatan penerapan permainan tradisional cublak-cublak suweng dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak pada kelompok A Raudhatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember, anak kurang memahami permainan tradisional sehingga anak lebih menyukai permainan modern.

Adapun rincian pembahasan temuan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui permainan cublak cublak suweng pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi.

Rencana pembelajaran merupakan rancangan bagi guru Raudhatul Athfal untuk melaksanakan kegiatan bermain yang

memfasilitasi anak dalam proses belajar. Rencana pembelajaran dibuat sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Rencana pembelajaran harus mengacu kepada karakteristik (usia, sosial budaya dan kemampuan individual) anak. Rambu-rambu yang harus diperhatikan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran adalah:

- a. Memahami STPPA sebagai hasil akhir program pendidikan anak usia dini di Raudhatul Athfal (Kompetensi Inti)
- b. Memahami Kompetensi Dasar sebagai capaian hasil pembelajaran
- c. Menetapkan materi pembelajaran sebagai muatan untuk pengayaan pengalaman anak.⁴⁴

Berdasarkan hasil temuan penelitian bahwa meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui permainan tradisional cublak cublak suweng pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi meliputi RPPM, dan RPPH. Dalam penyusunan RPPH guru memilih kegiatan dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tema/materi dan disesuaikan dengan peserta didik serta mencerminkan indikator dan tujuan yang jelas dalam STPPA sehingga RPPH tersebut bisa dijadikan pedoman untuk mengajar.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) adalah acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. RPPH disusun dan dilaksanakan oleh pendidik. Format RPPH tidak harus baku, tetapi memuat komponen-komponen yang ditetapkan. Komponen RPPH terdiri dari:

⁴⁴Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal, 36.

- a. Identitas program
- b. Materi
- c. Alat dan bahan
- d. Kegiatan pembukaan
- e. Kegiatan inti
- f. Kegiatan penutup
- g. Rencana penilaian.

Pada rencana pembelajaran berupa RPPH ini terlihat pada komponen RPPH tergambar bahwa guru mencantumkan identitas program, materi dalam kegiatan, materi yang masuk dalam pembiasaan, alat dan bahan, kegiatan belajar yang mencakup kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup, penilaian yang mencakup lingkup perkembangan, STPPA dan indikator, serta teknik penilaian.

Dalam penyusunan RPPH guru memilih kegiatan dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tema/materi dan disesuaikan dengan peserta didik serta mencerminkan indikator dan tujuan yang jelas dalam STPPA sehingga RPPH tersebut bisa dijadikan pedoman untuk mengajar.

Temuan penelitian juga menemukan bahwa perencanaan pengembangan motorik halus di Raudhatul Athfal Addimyathi guru kelompok A khususnya menyiapkan alat-alat permainan sebagai media pendukung pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas perencanaan pengembangan motorik halus melalui permainan cublak cublak suweng pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi sudah dilaksanakan secara optimal. Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan guru telah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan membuat RPPH yang dalam pembuatannya mengacu pada RPPH, dan RPPM yang sesuai dengan Lampiran Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan, peneliti menemukan data tentang evaluasi yang dilakukan oleh guru. Evaluasi yang digunakan oleh guru kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi adalah melalui menetapkan nilai atau penilaian. Penilaian merupakan proses pengolahan data dengan cara pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian kemampuan dan karya anak untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak. Teknik penilaian yang dipakai oleh guru kelompok A pada permainan cublak cublak suweng pada indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas adalah observasi dan catatan anekdot.

Temuan tersebut kemudian didialogikan dengan teori yang dikembangkan oleh Oemar Hamalik bahwa evaluasi adalah suatu proses sistematis menetapkan nilai tentang sesuatu hal, seperti objek, proses, unjuk kerja, kegiatan, hasil, tujuan, atau hal lain berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Evaluasi merupakan serangkaian kegiatan

yang dirancang untuk mengukur keefektifan sistem mengajar/belajar sebagai suatu keseluruhan.⁴⁵

Berdasarkan teori tersebut, penilaian digunakan untuk evaluasi pada pembelajaran di Raudhatul Athfal termasuk pada pembelajaran dengan permainan cublak cublak suweng. Penilaian merupakan proses pengolahan data dengan cara pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian kemampuan dan karya anak untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak.⁴⁶ Sedangkan teknik penilaian yang digunakan dalam pembelajaran melalui permainan cublak cublak suweng adalah observasi dan pencatatan anekdot. Observasi yaitu teknik penilaian yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran baik secara langsung atau tidak langsung dengan menggunakan lembar observasi, catatan menyeluruh atau jurnal, dan rubrik. Sedangkan pencatatan anekdot adalah teknik penilaian yang dilakukan dengan mencatat seluruh fakta, menceritakan situasi yang terjadi, apa yang dilakukan dan dikatakan anak.

Dari pemaparan diatas diketahui bahwa hasil penelitian tentang evaluasi meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui permainan cublak cublak suweng pada indikator mengontrol emosional anak dalam berbagai aktivitas menggunakan format penilaian observasi dan catatan anekdot, yang mana aspek yang ditekankan dalam evaluasi ini adalah mengontrol emosional anak.

⁴⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 147.

⁴⁶Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal, 77.

Dari observasi yang telah dilakukan peneliti di lapangan, peneliti menemukan data tentang hambatan pembelajaran di Raudhatul Athfal Addimyathi dilaksanakan dalam tahapan kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Sementara itu, permainan cublak cublak suweng masuk dalam salah satu kegiatan yang diberikan kepada siswa di kegiatan inti. Pada kegiatan inti guru membagi siswa menjadi tiga kelompok dengan kegiatan yang berbeda, salah satunya adalah bermain cublak cublak suweng. Dalam mengembangkan emosional anak di Raudhatul Athfal Addimyathi pada indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas yaitu guru memberikan tugas bermain dengan permainan cublak cublak suweng.

Temuan tersebut kemudian didialogikan dengan teori yang dikembangkan oleh Ibu Atik Swandayani yang mengatakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik-motorik, agama-moral, intelektual, dan sosial-emosional.⁴⁷ Bermain dapat mengembangkan kemampuan emosional. Melalui bermain anak belajar dan akhirnya mampu mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi, dan melalui bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan mengendalikan emosionalnya.

Dalam permainan cublak cublak suweng guru memulai dengan membagi pemain yang akan bermain, memberikan petunjuk cara-cara bermain dan lain-lain.

⁴⁷Atik Swandayani, *Bermain dan Permainan*, 10.

Temuan tersebut kemudian didialogikan dengan teori yang dikembangkan oleh Atik Swandayani yang mengatakan bahwa dalam permainan cublak cublak suweng prosedurnya yaitu:

- a. Pemain terdiri dari 6-8 orang
- b. Pemain harus menentukan siapa yang jadi dengan hompimpa.
- c. Jika sudah ada yang terpilih maka dia duduk telungkup dan yang lain nengadahkan telapak tangan dan memindah kelereng secara berputar dan menyanyikan lagu cublak cublak suweng sampai akhir dan kelereng jatuh dipemain kemudian yang jadi menebak siapa yang pegang kelereng kalau tebakannya tepat maka yang pegang kelerenglah yang menggantikannya”.⁴⁸

Berdasarkan temuan tersebut dan didiskusikan dengan teori yang dikemukakan oleh ibu Lutfi dan Ibu Nita, dapat dipahami bahwa hasil temuan penelitian sudah sesuai dengan teori karena dalam prakteknya guru sudah melakukan sesuai dengan petunjuk dan ketentuan.

Temuan tersebut kemudian didialogikan dengan teori yang dikembangkan oleh Atik Swandayani bahwa untuk menentukan pemain yang jadi diawali dengan hompimpa dan kemudian dia duduk telungkup dan yang lain nengadahkan telapak tangan dan memindah kelereng secara berputar dan menyanyikan lagu cublak cublak suweng sampai akhir dan kelereng jatuh dipemain kemudian yang jadi menebak siapa

⁴⁸Atik Swandayani, *Permainan Tradisional*, 64.

yang pegang kelereng kalau tebakannya tepat maka yang pegang kelerenglah yang menggantikannya

Berdasarkan temuan tersebut dan didiskusikan dengan teori yang dikemukakan oleh Ibu Nita dapat dipahami bahwa hasil temuan penelitian sudah sesuai dengan teori, karena pada prakteknya guru melaksanakan pembelajaran dengan permainan cublak cublak suweng sudah mengikuti aturan dan cara bermain yang sudah berlaku.

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya berdasarkan temuan yang didapat dan didiskusikan dengan beberapa teori di dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan cublak cublak suweng, hasil temuan penelitian menurut teori Bruner mengatakan dalam permainan cublak cublak suweng terdapat nilai kejujuran yang secara tidak sadar terkandung didalamnya. Nilai kejujuran tersebut adalah dimana saat pemain jadi. Menebak jatuhnya kelereng di beberapa tangan pemain dan pemain memegang kelereng yang tertebak oleh pemain jadi maka ia harus menyatakan bahwa kelereng ada di tangannya, tidak boleh berbohong. Bukan hanya itu, dalam permainan ini dalam permainan ini terdapat peraturan yang telah disepakati bersama maka para pemain harus tunduk pada kesepakatan tersebut dan tidak boleh bermain curang. Secara tidak langsung peraturan dalam permainan ini mengikat anak untuk bersikap jujur, sportif dan patuh. Bagi anak yang bermain tidak jujur, melanggar aturan dan curang maka teman temannya akan memperolok atau meledek anak tersebut sehingga timbul rasa malu. Dapat kita ketahui dalam permainan ini, anak anak diajarkan secara

empiris yakni jika anak bermain curang, dan tidak jujur tidak patuh maka ia tidak punya teman bahkan temannya dapat membencinya.

karena guru sudah melaksanakan permainan cublak cublak suweng sesuai dengan aturan dan cara bermain yang sudah berlaku secara umum. Melihat proses kegiatan permainan cublak cublak suweng yang begitu panjang dan memakan waktu serta para pemain yang masih anak usia dini disinilah dibutuhkan guru yang sabar dan telaten.

2. Apa saja hambatan penerapan permainan cublak cublak suweng pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Addimyathi.

Menurut Inda Putri Manroe ⁴⁹ hambatan artinya rintangan atau halangan dan kesulitan. Kegiatan dalam proses pembelajaran meliputi kompetensi yang harus dicapai, pengaturan waktu luang, pengaturan ruang dan alat perlengkapan pelajaran kelas serta pengelompokkan siswa dalam pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat 2 hal yang menentukan keberhasilan yaitu pengaturan proses belajar mengajar dan pengajaran itu sendiri, dan keduanya mempunyai saling ketergantungan satu sama lain. Kemampuan mengatur proses belajar mengajar yang baik akan menciptakan situasi yang memungkinkan anak belajar, sehingga merupakan titik awal keberhasilan proses pengajaran.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi

⁴⁹ Inda putri manroe (2008:11). *Permainan dan Metodik*. Bandung : Remadja Karya Offset

kebutuhan hidupnya (Sugihartono)⁵⁰. Belajar bukan sekedar pengalaman tetapi merupakan sesuatu proses yang berlangsung secara efektif dan interaktif dengan menggunakan berbagai macam bentuk, modifikasi dan mengembangkan kecakapan, sikap, keterampilan, pengetahuan serta kebiasannya. Pembelajaran menurut Sudjana yang dikutip (Sugihartono, dkk. 2007:80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan system lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal (Sugihartono)⁵¹. Jadi dalam suatu proses pembelajaran terjadi suatu proses kejadian secara bersama, yaitu satu pihak yang memberi dan pihak lain yang menerima. Oleh sebab itu, dalam peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif.

Jadi, berbagai macam pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah proses interaksi atau timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan yang terdiri dari komponen tujuan yang ingin dicapai, sedangkan perubahan perilaku secara keseluruhan, jadi bukan hanya salah satu saja.

Menurut Muhibbin Syah⁵², secara garis besar faktor- faktor

²⁹ sugihatono (2007:74), *psikologi pendidikan*

³⁰ sugihatono (2007:81), *psikologi pendidikan*

³¹ Muhibbin Syah (2005:174), *psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*

penyebab timbulnya hambatan pembelajaran pada siswa terdiri atas dua macam yaitu:

- a. Keadaan yang muncul dari dalam siswa itu sendiri meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rokhaniah) seperti intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa dan motivasi siswa.
- b. Keadaan yang datang dari luar siswa terdiri atas dua macam, yakni faktor lingkungan sosial seperti para guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas dan faktor lingkungan nonsosial seperti gedung sekolah, letak sekolah, rumah tinggal siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

Faktor sosial berhubungan dengan perhatian orang tua atau faktor keluarga, juga faktor guru dan kondisi lingkungan di sekitar. Hasil di atas dapat diartikan bahwa orang tua siswa sebagian besar kurang memperhatikan pembelajaran permainan tradisional terhadap anak. Orang tua kurang memberikan pelatihan khusus diluar jam sekolah, sehingga anak hanya mendapatkan keterampilan dari pembelajaran di sekolah saja, dan sebagian besar orang tua hanya mementingkan prestasi akademik saja dibandingkan kegiatan pendidikan jasmani. Sudah jarang saat ini menjumpai anak melakukan permainan tradisional dilingkungan sekitar. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin canggih, kini permainan-permainan tradisional yang beragam mulai ditinggalkan. Bergeser pada permainan-permainan yang menggunakan teknologi modern, seperti berbagai

permainan yang tersedia di komputer maupun laptop sering disebut dengan istilah “*game*”, dan permainan modern lainnya. Padahal permainan tradisional yang cukup beragam itu perlu digali dan dikembangkan karena mengandung nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan (sarasehan). Dengan permainan tradisional siswa bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisa terhadap data yang diperoleh dari lapangan tentang meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui permainan tradisional cublek-cublek suweng pada kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember tahun pelajaran 2018/2019 maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesimpulan umum

Secara umum meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui permainan tradisional cublek-cublek suweng pada kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember 2018/2019 berjalan dengan maksimal dipraktikkan oleh beberapa anak dan difasilitasi oleh dua guru. Permainan cublek-cublek suweng merupakan permainan yang sangat mudah dan menarik untuk diaplikasikan kepada anak karena tergolong permainan yang mengasikkan diantara permainan lain. Selain menggunakan alat yang sangat sederhana permainan ini juga dapat dengan mudah mengasah kecerdasan emosional anak.

2. Kesimpulan khusus

a. Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Pada Kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember. Hal ini terbukti bahwa kegiatan penerapan permainan cublek-cublek suweng dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak dilihat dari cara anak

menerapkan permainan dengan mematuhi beberapa peraturan main, seperti menyanyikan lagu permainan dan mengespresikan gerakan-gerakan permainan dengan riang gembira. Hanya butuh waktu dua kali pertemuan anak-anak sudah mampu menguasai lagu dan bisa mempraktikkan langsung permainan cublek-cublek suweng.

- b. Hambatan penerapan permainan tradisional cublek-cublek suweng dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak pada kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember. Adapun hambatan yang sering terjadi pada penerapan permainan ini anak berebut ingin menjadi yang ditengah dengan posisi tengkurap karna lebih suka mencari benda kerikil yang di pegang para pemain. Kadang sampai menangis karena berebut menjadi yang di tengah, adapula yang buang air besar dicelana sehingga permainan sempat tertunda atau bahkan bisa-bisa batal.

B. Saran saran

Selama pelaksanaan penelitian tentang meningkan kecerdasan emosional anak melalui permainan tradisional cublek-cublek suweng pada kelompok A Raudlatul Athfal Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember tahun pelajaran 2018/2019 diperoleh beberapa temuan yang dapat dijadikan sebagai bahan masukan konstruktif bagi penyempurnaan atau sebagai pertimbangan dalam rangka peningkatan kecerdasan emosional anak melalui permainan tradisional. Beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah adalah pemegang kebijakan secara umum dalam pendidikan, agar berusaha meningkatkan sumber daya manusia dan manajemen yang baik serta meningkatkan kualitas pendidik untuk memberikan layanan terbaik kepada siswa. Kepala sekolah jangan pernah lelah dalam memberikan motivasi maksimal yang membangun kepada semua sistem khususnya guru kelas disekolah.

2. Kepada guru kelas

Kepada guru kelas alangkah baiknya mengembangkan permainan tradisional dengan lebih menarik dan lebih inovatif lagi supaya siswa antusias dalam mengikuti permainan. Selalu kordinasi dengan dewan guru yang lain untuk memberikan kerjasama yang baik dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak dengan metode permainan tradisional.

3. Kepada siswa

Kepada siswa diharapkan lebih maksimal dalam mematuhi aturan-aturan yang ada di sekolah, agar konsentrasi belajar tidak terpecah komunikasikan secara terbuka dengan guru terkait permainan yang di praktikkan.

4. Kepada orang tua siswa

Kepada orang tua siswa agar selalu terus menerus melakukan bimbingan dan pengawasan kepada anak. Berkomunikasi dengan pihak sekolah sangatlah diperlukan untuk mengetahui perkembangan anak serta mempermudah proses bimbingan anak menjadi manusia yang diharapkan yakni berilmu dan berperilaku baik, taat agama, berbakti kepada orang tua

serta berguna bagi nusa dan bangsa. Dengan kata lain pendidikan akan berjalan secara optimal apabila ada kerja sama dari berbagai pihak tidak hanya mengandalkan tenaga pendidik di sekolah saja, melainkan dukungan dari orang tua dan lingkungan sangat diperlukan untuk keberhasilan suatu pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Baradja, Umar. 1992. *Bimbingan Akhlak Al-Banin Bagi Putra-Putra Anda Jilid 3*. Jakarta: pustaka Amani.
- Agustin Risa. 2010. *Kamus Ilmiah Popular Lengkap*. Surabaya : Serba Jaya.
- Ahmadi, Abu dan Nur Uhbiyati. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Keen Achroni.2012.*Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*.Jogjakarta : Javalitera
- Ali nugraha, Yeni rahmawati. 2011. *Metode pengembangan social emosional*. Jakarta: Unuversitas Terbuka
- Halimah. 2009. *Al Qur'an tajwid,terjemah,tafsir untuk wanita*. cibiru bandung:marwah
- Aqib,Zainal dan Sujak,2011. *Panduan dan aplikasi pendidikan karakter*.Bandung:Yrama Widya.
- Arifudin. 2009.*Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung :Pustaka Setia.
- Asmani, Jamal Ma'mur . 2010.*Tips Menjadi Guru Inspiratif,Kreatif, dan Inofatif*.Yogyakarta:Diva Press.
- Departemen Agama RI.1989. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*.Semarang :CV. Toha Putra.
- Djamarah,Syaiful Bahri.2008.*Psikologi Belajar*. Jakarta :PT. Rineka Cipta.
- Hadi Amirul &Haryono. 1998. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Moleong,Lexy J.2009. *Metodologi Penelitin Kualitatif* .Bandung :PT.Remaja Rosda Karya.
- Soebahar,Halim.2002. *Wawasan Pendidikan Islam*.Jakarta :Kalam Mulia.
- IAIN JEMBER.2019.*Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*.Jember :IAIN Jember Press.
- Sugiyono.2010.*Metode Penelitian Kuantitatif &Kualitatif dan R&D*. Bandung :Alfabeta.

- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Guru Profesional Pedoman Kinerja, Kualitatif, & Kompetensi Guru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suryosubroto, B. 1997. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Tim Penyusun. 2003. *UU SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional UU RI No.20 Th.2003)*. Bandung : Fokusmedia.
- Tim Penyusun. 2012. *Profil Guru Indonesia: Perspektif Sistem Perundang – Undangan Tentang Pendidikan Dan Guru*. Jember: CV.Salsabila Putra Pratam.
- Usman, Ali, HMD Dahlan & HAA Dahlan. 1998. *Hadits Qudsi*. Bandung: CV.Diponegoro.
- Usman, Moh.Uzer. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

1. Kondisi lingkungan Raudlatul Athfal (RA) Addimyathi
2. Interaksi guru dan anak dalam pembelajaran dengan metode yang digunakan
3. Semangat/antusiasme anak pada saat metode dilakukan

B. Instrumen wawancara.

1. Metode yang digunakan dalam meningkatkan emosional anak kelompok A.
2. Media yang dimiliki dan dipakai dalam meningkatkan emosional anak kelompok A.
3. Bagaimana interaksi guru dengan anak dengan metode:
 - a. Metode demonstrasi
 - b. Metode pemberian tugas.
4. Alokasi waktu meningkatkan emosional anak per pekan pada anak kelompok A.
5. Kendala yang dijumpai guru dalam pembelajaran meningkatkan emosional pada kelompok A.
6. Hasil belajar dengan metode tersebut.

C. Pedoman Dokumen

1. Sejarah lembaga RA Addimyathi
2. Profil lembaga RA Addimyathi Ambulu Jember
3. Visi misi RA Addimyathi Ambulu Jember
4. Jumlah Peserta didik RA Addimyathi Ambulu Jember
5. Jumlah guru atau Tenaga pendidikan
6. Usia peserta didik
7. Latar belakang pendidikan guru
8. Hasil observasi pembelajaran
9. Foto-foto yan terkait dengan meningkatkan emosional anak

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Atik Swandayani
Nim : T201511123
Prodi : PIAUD/PGRA
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 27 Juli 2019

Saya yang menyatakan



Atik Swandayani

NIM.T201511123



ROUDHATUL ATHFAL “ ADDIMYATHI ”

Jl. Raden Patah 43 Krajan Karanganyar Ambulu

SURAT KETERANGAN

NO: 021/Kep/RA.A/IV/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini,

N a m a : Lutfi Mardiyah, S.Pd
Tempat, tanggal lahir : Jember, 23 Desember 1986
Jabatan : Kepala RA Addimyathi
Alamat : Krajan Karanganyar Ambulu

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa ;

N a m a : Atik Swandayani
Tempat, tanggal lahir : Jember, 12 September 1989
Alamat : Karanganyar Ambulu

Telah Selesai melaksanakan penelitian dilembaga kami mulai tanggal 28 Maret 2019 s/d 20 April 2019

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

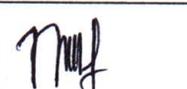
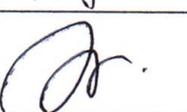
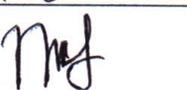
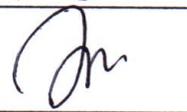
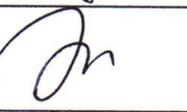
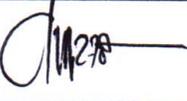
Ambulu, 20 April 2019

Kepala RA Addimyathi



Lutfi Mardiyah, S.Pd

Jurnal Penelitian
Raudlatul Athfal Addimyathi Ambulu Jember
Jember Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Uraian	Tanggal	Informan	Tanda Tangan
1	Penyerahan Surat Ijin Penelitian	28 Maret 2019	Lutfi Mardiyah	
2	Observasi, Wawancara, dan dokumentasi	1 April 2019	Lutfi Mardiyah	
			Nita Dwi Wulandari	
			Erni Kurniawati	
3	Observasi, Wawancara, dan dokumentasi	8 April 2019	Nita Dwi Wulandari	
			Erni Kurniawati	
4	Observasi, wawancara, dan dokumentasi	15 April 2019	Nita Dwi Wulandari	
			Erni Kurniawati	
5	Pengambilan Pelengkap Data, dan wawancara	20 April 2019	Lutfi Mardiyah	

Jember, 20 April 2019
Kepala RA Addimyathi



Lutfi Mardiyah, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013
RA. ADDIMYATHI TAHUN AJARAN 2018/2019

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 12 / 1
Hari, tanggal	: Senin, 1 April 2019
Kelompok usia	: 4 – 5 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: alat komunikasi / telepon
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 2.3 – 2.5 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.13 – 4.13 – 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan	: - Macam-macam alat komunikasi - Gambar alat komunikasi - Cerita pengalaman anak - mewarnai gambar telepon - Mau mengikuti permainan tradisional
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan. - terbiasa antri atau menunggu giliran
Alat dan bahan	: - kertas, krayon, pensil, batu kecil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam alat komunikasi
3. Mewarnai gambar alat komunikasi telepon
4. Berdiskusi tentang macam-macam alat permainan tradisional(bisik bisik di telinga teman, cublek2 suweng)
5. Menyanyi lagu cublek cublek suweng
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bercerita tentang pengalaman anak (menelfon teman dgn handphone)
2. Membuat gambar handphone
3. Mewarnai gambar handphone
4. Memainkan permainan cublek cublek suweng
5. Melatih sabar dan terbiasa antri pada permainan cublek cublek suweng

C. ISTIRAHAT

1. Membaca do'a sebelum, sesudah makan dan minum
2. Mencuci tangan

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menyanyikan lagu cublek cublek suweng
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan jenis jenis alat komunikasi
 - b. Dapat menyebutkan macam macam permainan tradisional
 - c. Dapat menceritakan permainan yg di mainkan
 - d. Dapat membuat bentuk handphone
 - e. Dapat membuat bentuk dari balok-balok



Guru Kelompok

Nita Dwi Wulandari



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-240/In.20/3.a/PP.00.9/03/2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

28 Maret 2019

Yth. Kepala RA ADDIMYATHI
Jl. Raden Fatah No 34 Karanganyar
Ambulu - Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Atik Swandayani
NIM : T201511123
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Upaya Guru Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Cublek – Cublek Suweng pada Kelompok A di RA Addimyathi Karanganyar Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala RA
2. Guru kelompok A
3. Peserta didik
4. Wali murid kelompok A

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.



Iain Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Khoirul Faiziny

FOTO KEGIATAN

Baris di depan kelas



IAIN JEMBER

bermain permainan cublak cublak suweng



kegiatan menggambar



IAIN JEMBER

BIODATA PENULIS



Nama : ATIK SWANDAYANI
NIM : T201511123
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 12 September 1989
Alamat : Dusun Krajan RT.02 RW.10 Karanganyar
Ambulu
Prodi/Jurusam : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Fakultas : PIAUD/PGRA
Riwayat Pendidikan
1997 – 2003 : SDN Karanganyar 03 Ambulu
2003 - 2005 : SMP Negeri 1 Ambulu
2005 – 2008 : SMA PANCASILA AMBULU