

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan informasi dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian dapat dikatakan sebagai cara yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Pengertian metode penelitian, Narbuko & Achmadi (2009, hlm 1) mengemukakan bahwa:

Metode penelitian berasal dari kata “metode” yang artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu, dan “logos” yang artinya ilmu pengetahuan. Jadi metode penelitian artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuasi eksperimen. Suharsaputra (2014, hlm. 154) mengemukakan kuasi eksperimen merupakan eksperimen di mana tidak seluruh variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat dapat dikontrol. Kuasi eksperimen itu sendiri direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan untuk menguji hipotesis. Penelitian kuasi eksperimen ini merupakan penelitian yang paling tepat untuk menguji hipotesis tentang hubungan sebab akibat antara variabel-variabel penelitian.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre test-post test control group design*. Penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan *pre test* sebelum diberikan *treatment* dan melakukan *post test* setelah diberikan *treatment*. *Treatment* yang dimaksud adalah permainan tradisional pada kelas eksperimen dan tanpa perlakuan pada kelas kontrol. Desain penelitian ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013, hlm. 116) seperti dalam tabel 3.1 berikut.

Tabel 3. 1
Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post test</i>
Ekspirimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O₁ : *Pre test* pada kelas eksperimen

O₂ : *Post test* pada kelas eksperimen

O₃ : *Pre test* pada kelas kontrol

O₄ : *Post test* pada kelas kontrol

X₁ : Perlakuan dengan permainan tradisional

Pada penelitian ini sesuai desain di atas sebelum diberikan perlakuan kedua kelompok tersebut diberikan *pre test* hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diberikan *pre test*, diberikan perlakuan berupa penerapan permainan tradisional pada kelas eksperimen dan tanpa perlakuan pada kelas kontrol. Kemudian kedua kelas tersebut diberikan *post test* untuk mengetahui perkembangan kecerdasan emosional.

3.2. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 8 Ciseureuh Kahuripan Pajajaran Purwakarta dengan alamat di Perum Dian Anyar Blok N4 No. 16 Kelurahan Ciseureuh Kecamatan Purwakarta Kabupaten Purwakarta. Alasan memilih SDN 8 Ciseureuh karena sekolah tersebut telah melaksanakan kegiatan permainan tradisional namun belum pernah dilakukan penelitian. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas VIA dan Kelas VI B SD Negeri 8 Ciseureuh, jumlah siswa yaitu 60 siswa. Siswa Kelas VI A berjumlah 30 orang dan siswa VI B 30 orang. Kelas VI A merupakan kelas eksperimen dan kelas VI B adalah kelas kontrol.

3.3. Partisipan

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.(Sugiyono, 2014:80).

Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VI SDN 8 Ciseureuh kabupaten Purwakarta, yang dimana terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VI A terdiri

dari 30 siswa sebagai kelas eksperimen, dan Kelas VI B terdiri dari 30 siswa sebagai kelas kontrol. Jadi, total keseluruhan subjek adalah 60 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (Sugiyono, 2014:81)

Sampel dalam penelitian merupakan sampel populasi, yakni siswa kelas VI SDN 8 Ciseureuh Kabupaten Purwakarta yang berjumlah 60 siswa. Responden yang diambil penelitian ini adalah seluruhnya 60 siswa. Responden yang diambil dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa kelas VI, karena responden tidak lebih dari 100.

3.4. Definisi Operasional

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kecerdasan emosional siswa sekolah dasar. Untuk memahami istilah-istilah yang berkaitan dengan penelitian ini, berikut dijelaskan definisi operasionalnya, yaitu :

1. Permainan tradisional merupakan suatu rangkaian kegiatan yang tersusun secara teratur dan terencana dengan menggunakan jenis-jenis permainan tradisional yang sudah dipilih guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.
2. Kecerdasan emosional siswa sekolah dasar adalah kemampuan untuk memotivasi diri dan mengendalikan perasaan secara mendalam sehingga mampu menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, informasi, koneksi dan pengaruh yang manusiawi dalam mengembangkan emosi dan intelektual.

3.5. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang membentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal

tersebut. (Sugiyono, 2014:38). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas merupakan faktor stimulus yaitu faktor yang dipilih oleh peneliti untuk melihat pengaruh terhadap gejala yang diamati. Variabel terikat yaitu faktor yang diamati dan diukur untuk mengetahui efek dari variabel bebas.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka dirumuskan variabel-variabel penelitian sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penerapan permainan tradisional

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan kecerdasan emosional siswa sekolah dasar

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan cara pengumpulan data dengan tes kuisiner. Dalam pengumpulan data ini terlebih dahulu menentukan sumber data, kemudian jenis data, dan instrumen yang digunakan. Teknik pengumpulan data secara lengkap dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 2
Teknik Pengumpulan Data

No.	Sumber data	Jenis data	Tenik pengumpulan	Instrumen
1	Siswa	Angket kecerdasan emosional sebelum mendapat perlakuan	<i>Pre test</i>	kuisisioner
2	Siswa	Angket kecerdasan emosioanal setelah mendapat perlakuan	<i>Post test</i>	kuisisioner

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini meliputi alat yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi berkaitan dengan variabel bebas yang telah ditetapkan berupa instrumen tes. Instrumen tes meliputi soal *pre test* dan *post test*

yang digunakan untuk mengukur kecerdasan emosional siswa. Dalam hal ini, *pre test* bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sedangkan *post test* diberikan kepada kelas eksperimen untuk melihat perkembangan kecerdasan emosional siswa setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen tersebut.

kuisisioner kecerdasan emosional siswa bertujuan untuk mengukur perkembangan kecerdasan emosional siswa sebelum pelaksanaan permainan tradisional dengan mengadakan kegiatan *pre test*, dan sesudah *treatment* berupa permainan tradisional yang meliputi permainan petak umpet, bebentengan, galah asin, dan boyboyan kemudian dilanjutkan dengan mengadakan *post test*.

Tabel 3. 3
Kisi-kisi angket kecerdasan emosional.

No	Komponen	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item	
				+	-
1.	Kecakapan Pribadi	Mengenali perasaan Diri	4	1 - 2	3 - 4
		Memahami penyebab timbulnya perasaan Diri	4	5 - 6	7 - 8
2.	Kesadaran Diri	Kemampuan untuk mengontrol emosi	4	9 - 10	11 - 12
		Kemampuan untuk Mengekspresikan emosi dengan tepat	4	13 - 14	15 - 16
3.	Memotivasi	Kemampuan untuk tetap optimis	4	17 - 18	19 - 20
		Dorongan berprestasi	4	21 - 22	23 - 24
4.	Empati	Kemampuan untuk peka terhadap perasaan orang lain	4	25 - 26	27 - 28
		Kemampuan untuk menerima sudut pandang orang lain	4	29 - 30	31 - 32
5.	Keterampilan Sosial	Kemampuan untuk bekerja sama dengan	4	33 - 34	35 - 36

		orang lain			
		Kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain	4	37 - 38	39 - 40
Jumlah			40	20	20

Sebelum instrumen soal digunakan dilakukan uji soal berupa *judgment expert* melalui tiga dosen ahli yaitu oleh Bapak Prof. Dr. H. Juntika NurIhsan, M.Pd., Ibu Dr. Tina Hayati Dahlan, M.Pd, Psikolog, dan Ibu Dr. Titin Kartini, M.Pd. dengan mengoreksi pernyataan Favorabel dan Unfavorabel melalui isi, kontruk dan bahasa pernyataan tersebut. Kemudian dilakukan langkah-langkah uji instrumen soal sebagai berikut:

1. Instrumen soal dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk melihat validitas teoritik.
2. *Adjustment* soal dengan tiga dosen *expert* sesuai dengan bidangnya.

Cara penskoran angket kecerdasan emosional untuk setiap pernyataan Favorabel (+), yaitu sebagai berikut :

Sangat Setuju (SS) = 5
 Setuju (S) = 4
 Ragu- ragu (TT) = 3
 Tidak Setuju (TS) = 2
 Sangat Tidak Setuju (STP) = 1

Cara penskoran angket kecerdasan emosional untuk setiap pernyataan Unfavorabel (-), yaitu sebagai berikut :

Sangat Setuju (SS) = 1
 Setuju (S) = 2
 Ragu- ragu (TT) = 3
 Tidak Setuju (TS) = 4
 Sangat Tidak Setuju (STP) = 5

3.8. Analisis Data

Analisis data ialah upaya yang dilakukan guru yang berperan sebagai peneliti untuk mengolah serta merangkum data secara akurat. Data yang dikumpulkan dari setiap pelaksanaan penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data secara statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi, Sugiyono (2013, hlm. 147). Pengolahan data yang dilakukan seperti mencari rata-rata, median, modus, nilai maksimum, nilai minimum, jangkauan, simpangan baku, dan variansi data.

Statistik inferensial dilakukan untuk menganalisis data dengan membuat generalisasi pada data sampel agar hasil dapat diberlakukan pada populasi (Lestari & Yudhanegara, 2015, hlm.242). Sebelum peneliti menarik kesimpulan, terlebih dahulu data harus dianalisis dengan menggunakan teknik statistik yang sesuai, baik itu statistik parametrik ataupun non-parametrik. Statistik parametrik memerlukan terpenuhi banyak asumsi dan jenis data yang akan dianalisis. Asumsi yang utama adalah data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Selanjutnya dalam penggunaan salah satu tes mengharuskan data dua kelompok atau lebih yang diuji harus homogen. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan program *Microsoft Excell* dan SPSS. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data yaitu sebagai berikut:

1. Uji T

Pengolahan data menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5%. Pada uji-t ini menggunakan software SPSS dengan uji *paired sample test* untuk menguji perbedaan kecerdasan emosional pada pengukuran awal (*pre test*) dan pada pengukuran akhir (*post test*), serta uji *independent sample test* untuk menguji perbedaan rata-rata secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

2. Uji N-gain

N-gain digunakan untuk menghitung peningkatan kecerdasan emosioanl siswa dengan rumus *gain* ternormalisasi (*N-gain*) yaitu:

$$N - gain = \frac{S_{post\ test} - S_{pre\ test}}{S_{maksimum} - S_{pre\ test}}$$

**Gambar 3. 1|
Rumus N-Gain**

Hasil perhitungan *N-gain* kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi sebagai beriku

**Tabel 3. 4
Klasifikasi N-Gain**

Besar Gain (g)	Interpretasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

3.9. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data. Berikut ini penjelasan dari ketiga tahapan tersebut.

3.9.1. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan akan dilaksanakan berbagai kegiatan, meliputi penetapan topik penelitian, pembuatan dan pengembangan topik penelitian, penyusunan instrumen, uji validitas instrumen melalui *judgment expert*, penyempurnaan instrumen, mengurus perizinan penelitian, berkunjung ke sekolah untuk menyampaikan surat izin dan meminta izin penelitian, dan melakukan observasi pembelajaran di sekolah dan berkonsultasi dengan kepala sekolah, guru kelas dan guru olah raga untuk menentukan waktu, dan teknis pelaksanaan penelitian.

3.9.2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan, kegiatan awal dilakukan dengan memberikan *pre test* yang berkaitan dengan perkembangan kecerdasan emosional siswa. *Pre test* yang diberikan berupa soal kuisisioner yang telah mendapat izin ahli untuk

digunakan kepada siswa kelas VI. Adanya *pre test* dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur kondisi awal kecerdasan emosional siswa pada kedua kelas tersebut. Selanjutnya, di beri perlakuan dengan permainan tradisional pada kelas eksperimen dan tanpa perlakuan pada kelas kontrol sesuai jadwal dan dimensi yang telah disepakati pada tahap persiapan.

Setelah program tersebut dilaksanakan kemudian diberikan soal *post test* kepada kedua kelas tersebut untuk mengetahui pengaruh dari permainan tradisional terhadap perkembangan kecerdasan emosional siswa.

Berikut program pelaksanaan permainan tradisional terhadap perkembangan kecerdasan emosional siswa Kelas VIA SDN 8 Ciseureuh Kabupaten Purwakarta

1) Rasional

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana berolah raga. lebih dari itu, permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya. Ahmad Yunus dalam (Novi Mulyani, 2016:46). Permainan tradisional melibatkan berbagai dimensi diantaranya kecakapan pribadi, kesadaran diri, motivasi, empati dan keterampilan sosial yang mana dimensi-dimensi tersebut dapat menunjang pengembangan kecerdasan emosional siswa. Kecerdasan emosional siswa dapat dikembangkan dengan pembiasaan permainan tradisional melalui permainan petak umpet, bebentengan, galah asin dan boyboyan. Pengembangan kecerdasan emosional melalui pembiasaan permainan tradisional sangat penting karena dapat melatih mengembangkan kemampuan fisik, melatih beradu kecermatan, kejelian, melatih kemampuan bekerja sama, menyesuaikan dengan kondisi kelompok, berempati atas kelebihan dan kekurangan teman dan lawannya, mengajarkan kebersamaan, bersikap sportif dan bisa menerima apabila kelompoknya kalah.

Fenomena kecerdasan siswa saat ini secara umum masih rendah, sebagaimana hasil observasi pada penelitian yang dilakukan oleh Daning Kusniapuantari dan Yoyon di PPAUD Nusa Indah Bumirejo. Berdasarkan catatan penilaian anak yang dilakukan oleh pendidik di PPAUD Nusa Indah Bumirejo, kecerdasan emosional anak masih harus dikembangkan lagi dikarenakan masih ada sekitar 50% anak usia 3-4 tahun yang selalu bersama orangtuanya saat bermain dan pembelajaran (penghitungan persentase diperoleh dengan cara menghitung jumlah anak yang dikategorikan masih selalu bersama orangtuanya perjumlah semua anak yang ada, di kalikan 100%), masih ada sekitar 30% anak yang selalu mendorong ataupun memukul teman saat bermain. namun masih perlu ditingkatkan pengetahuan dalam melakukan tugas-tugasnya sebagai pendidik. Berdasarkan permasalahan tersebut maka, Daning Kusniapuantari dan Yoyon melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh kerja sama antara Pendidik dan Orangtua terhadap Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak dengan tujuan dapat memperoleh informasi yang jelas tentang permasalahan pengembangan kecerdasan emosional anak yang terjadi di PPAUD Nusa Indah Bumirejo.

Rendahnya kecerdasan emosional juga dijumpai di SDN 01 Landungsari Kecamatan Dau Kabupaten Malang. Diketahui sebanyak 8 orang siswa yang mengikuti latihan karate di SDN 01 Landungsari, sebanyak 5 orang siswa mampu memiliki rasa percaya diri yang tinggi, mudah bergaul, menghormati orang tua, semangat yang tinggi sedangkan 3 orang lainnya siswa masih labil karena dalam masa anak-anak, cenderung egois dan sulit mengatur perasaan, tidak dapat konsentrasi dalam latihan, kurang mampu berdiskusi dalam kelompok. Berdasarkan kejadian dan hasil fenomena yang di amati selama di lapangan maka Eti Wulandari, Atty Yudiernawati, dan Neni Maemunah melakukan penelitian dengan judul tentang “Pengaruh Latihan Karate Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di SDN 01 Landungsari Kecamatan Dau Kabupaten Malang”.

Hal ini juga fenomena yang terjadi di salah satu sekolah di daerah Purwakarta, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, bahwa rendahnya kecerdasan emosional disebabkan oleh adanya peristiwa saling mengejek menjadi hal biasa bagi anak-anak, seperti menyebut nama orang tua,

menyebut kekurangan teman-temannya, kemudian anak cenderung merasa senang saat membuat temannya merasa kesal dan marah, dan mereka sudah mulai memilih teman dan cenderung bergeng, sehingga tidak membaaur dengan teman lainnya.

Maka dari pada itu program perlakuan permainan tradisional bertujuan untuk memberikan alternatif yang berbeda dalam kehidupan siswa antara lain kecakapan pribadi, kesadaran diri, motivasi, empati dan keterampilan sosial, yang mana semuanya itu dapat menunjang pengembangan kecerdasan emosional siswa.

2). Hasil Analisis Kebutuhan

Peneliti menganalisis kebutuhan pengembangan kecerdasan emosional berdasarkan hasil angket dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap 30 siswa di salah satu Sekolah Dasar di Purwakarta, adapun hasilnya sebagai berikut :

Tabel 3. 5
Hasil Analisis Kebutuhan

Dimensi	Indikator	Hasil	Kebutuhan
Kecakapan pribadi	Mengenali perasaan diri	72 %	Perlu dikembangkan melalui permainan petak umpet
	Memahami penyebab timbulnya perasaan diri	63 %	Perlu dikembangkan melalui permainan petak umpet
Kesadaran diri	Kemampuan untuk mengontrol emosi	64 %	Perlu dikembangkan melalui permainan bebentengan
	Kemampuan untuk mengekspresikan emosi dengan tepat	72 %	Perlu dikembangkan melalui permainan bebentengan
Motivasi	Kemampuan untuk	59 %	Perlu dikembangkan

	tetap optimis		melalui permainan galah asin
	Dorongan berprestasi	69 %	Perlu dikembangkan melalui permainan galah asin
Empati	Kemampuan untuk peka terhadap perasaan orang lain	73 %	Perlu dikembangkan melalui permainan Boyboyan
	Kemampuan untuk menerima sudut pandang orang lain	67 %	Perlu dikembangkan melalui permainan Boyboyan
Keterampilan sosial	Kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain	69 %	Perlu dikembangkan melalui petak bebentengan
	Kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain	81 %	Tidak sepenuhnya di kembangkan

Berdasarkan tabel diatas dimensi yang perlu dikembangkan melalui permainan tradisional adalah yang pertama dimensi kecakapan pribadi dapat dikembangkan oleh permainan petak umpet karena permainan ini dapat melatih ketelitian dan kemandirian, yang kedua pada dimensi kesadaran diri dapat dikembangkan melalui permainan bebentengan karena dapat melatih ketepatan dalam bersikap dan kesadaran untuk bekerja sama, yang selanjutnya ketiga dimensi motivasi dapat dikembangkan melalui permainan galah asin karena dapat melatih kebersamaan dan kesetiakawanan, kemudian di kembangkan melalui permainan boyboyan karena dapat melatih kepedulian dan kerjasama yang terakhir, yang kelima terdapat dimensi keterampilan sosial dapat dikembangkan melalui permainan boyboyan karena dapat melatih kerjasama dan melatih komunikasi yang baik.

Kemudian selanjutnya berdasarkan open ended question permainan tradisional yang telah diberikan kepada seluruh siswa kelas VI SDN 8 Ciseureuh dengan jumlah 60 siswa, dapat diketahui bahwa kurang lebih ada 30 permainan tradisional yang telah diketahui oleh anak, dari banyaknya permainan yang diketahui, terdapat empat permainan yang memiliki karakteristik dan manfaat yang signifikan dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa yaitu permainan petak umpet, permainan galah asih, permainan bebentengan dan permainan boy boyan. Permainan tradisional dapat dilaksanakan disekolah karena dapat menumbuhkan kecerdasan, kecermatan, kejelian, kejujuran, kedisiplinan, kerjasama, persaudaraan, kenyamanan, berempati atas kelebihan dan kekurangan teman dan lawannya serta menyenangkan bagi siswa yang mengikutinya.

3). Tujuan *treatment* Permainan Tradisional

a. Tujuan Umum

Untuk mengembangkan kecerdasan emosional siswa kelas VI SDN 8 Ciseureuh melalui permainan tradisional

b. Tujuan Khusus

1. Mengembangkan kecakapan pribadi dengan mengenali perasaan diri dan memahami penyebab timbulnya perasaan diri.
2. Mengembangkan kesadaran diri melalui kemampuan untuk mengontrol emosi dan mengekspresikan emosi dengan tepat.
3. Mengembangkan motivasi diri melalui kemampuan untuk tetap optimis dan dorongan berprestasi.
4. Mengembangkan empati melalui kemampuan untuk peka terhadap perasaan orang lain dan menerima sudut pa
5. ndang orang lain
6. Mengembangkan keterampilan sosial melalui kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dan berkomunikasi dengan orang lain

4). Sasaran Siswa

Adapun sasaran siswa yang mengikuti pengembangan kecerdasan emosional siswa adalah siswa kelas VI A SDN 8 Ciseureuh Purwakarta dengan jumlah 30 siswa.

5). Strategi Permainan Tradisional

Strategi yang dilakukan dengan cara memberikan angket awal tentang pengetahuan dan pemahaman permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosional. kemudian anak diajak berpikir sejauhmana mengenal dan mengetahui berapa banyak permainan tradisional yang ada dibenak pikirannya, kemudian menentukan empat permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik dan manfaat yang signifikan dalam mengembangkan kecerdasan emosional. Kemudian disosialisasikan kepada siswa untuk dilaksanakan pada program permainan tradisional di sekolah.

Dalam tahap permainan petak umpet dengan peran posisi tutup mata, siswa di latih untuk konsentrasi dalam mencari dan menentukan teman. Kemudian pada permainan bebentengan dengan peran siswa berlari cepat melatih siswa untuk bertindak dengan cepat, kemudian pada posisi menjaga gawang dalam permainan galah asin, siswa di ajak untuk melatih kesabaran, selanjutnya permainan boyboyan pada posisi membereskan serpihan genteng siswa di latih untuk bekerjasama.

6). Action Plane Permainan tradisional

Tabel 3. 6
Action Plane

No	Waktu Pelaksanaan	Jenis Kegiatan	Tujuan	Kegiatan	Sasaran	Jumlah Siswa	Bukti Fisik
1	Senin, 27 Mei 2019	Permainan tradisional Petak Umpet	Mengembangkan kecakapan pribadi dengan mengenali perasaan diri dan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi "kucing" ➤ Si kucing memejamkan 	Siswa Kelas VI A	30 orang, terbagi dalam beberapa kelompok	Foto / Video

			<p>memahami penyebab timbulnya perasaan diri.</p>	<p>mata dengan berbalik sambil berhitung 10, 20 atau sesuai kesepakatan bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencari temannya yang bersembunyi dan menjaga “benteng” supaya tidak diambil alih oleh teman bersembunyi ➤ Jika si kucing menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil berlari menuju “benteng”markas ➤ Permainan selesai setelah semua teman ditemukan 			
2	Rabu, 29 Mei 2019	Permainan Bebentengan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengembangkan kesadaran diri melalui kemampuan untuk mengontrol emosi dan mengekspresikan dengan tepat ➤ Mengembangkan keterampilan sosial melalui kemampuan untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menentukan dua kelompok yang terdiri dari empat sampai delapan orang ➤ Menjaga benteng yang berbentuk tonggak tiang kayu, bambu, atau pohon hidup ➤ Pemain bentengan yang keluar tiang dianggap menyerbu terlebih dahulu ➤ Pemain dapat kembali mempertahankan bentengnya apabila telah 	Siswa Kelas VI A	30 orang, terbagi dalam beberapa kelompok	Foto /CD

			orang lain	diselamatkan temannya ➤ Kelompok pemain dinyatakan mendapatkan nilai apabila dapat menyentuh benteng musuh			
3	Senin, 10 Juni 2019	Permainan Galah Asin	Mengembangkan motivasi diri melalui kemampuan untuk tetap optimis dan dorongan berprestasi.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat garis penjagaan dengan kapur tulis membentuk lapangan segiempat di bagi menjadi enam bagian ➤ Membagi peserta menjadi dua kelompok, yang terdiri atas tiga sampai lima peserta ➤ Kelompok yang mendapat giliran jaga akan menjaga lapangan ➤ Tim yang menjadi lawan, harus berusaha melewati baris kebaris hingga baris paling belakang ➤ kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal hingga tanpa tersentuh oleh tim jaga 	Siswa Kelas VI A	30 orang, terbagi dalam beberapa kelompok	Foto /CD

4	Rabu, 12 Juni 2019	Permainan Boy- boyan	Mengembang kan empati melalui kemampuan untuk peka terhadap perasaan orang lain dan menerima sudut pandang orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa ➤ Menyusun pecahan genting, yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak tiga meter atau disesuaikan. ➤ Satu persatu anggota dari tim pelempar harus melempar pecahan genting itu hingga rubuh. ➤ Jika sudah rubuh, pihak penjaga (kalah) harus mengejar pihak yang melempar (menang) ➤ Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting tersebut utuh kembali 	Siswa Kelas VI A	30 orang, terbagi dalam beberapa kelompo k	Foto /CD
---	--------------------------	----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------	-----------------------------------------------------------	-------------

7). Evaluasi

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas pemilihan permainan tradisional di sesuaikan dengan rendahnya dimensi-dimensi kecerdasan emosional siswa atas dasar hasil angket. Adapun hasil yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan pembiasaan permainan tradisional adalah sebagai berikut :

- a. Permainan petak umpet, yaitu :
 - Menumbuhkan sikap konsentrasi dalam bertindak
 - Melatih kecermatan dan kejelian
 - Melatih berpikir menyusun strategi permainan
- b. Permainan Bebentengan, yaitu :
 - Menumbuhkan sikap menghargai orang lain

- Melatih kemampuan kerja sama
 - Berempati atas kelebihan dan kekurangan teman dan lawan
- c. Permainan Galah Asin, Yaitu :
- Melatih kebersamaan dengan teman dan lawan
 - Melatih kerja sama yang kompak antara satu penjaga dan penjaga yang lain
 - Menumbuhkan sikap Pantang menyerah
- d. Permainan Permainan Boy-boyan, yaitu :
- Melatih kecerdasan dan strategi berpikir menyusun pecahan genting
 - Melatih berpikir agar bola mengenai kelompok pelempar
 - Bersikap sportif dan bisa menerima apabila kelompoknya kalah.

8). Tahap Pengolahan Data

Setelah semua instrumen diisi, maka dilakukanlah pengumpulan data. Selanjutnya, pengolahan dan penganalisisan data kuantitatif dilakukan melalui data *pre test* dan *post test*. Data yang terkumpul seluruhnya diolah dan dianalisis untuk menghasilkan suatu kesimpulan berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya.