

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Emosi merupakan hal terpenting kaitannya dengan masyarakat, nilai-nilai, kegiatan dan kebutuhan yang memberi motivasi, kemauan, pengendalian diri dan kegigihan. Kesadaran dan pengetahuan tentang emosi memungkinkan setiap individu untuk mampu membangun hubungan yang baik untuk bersosialisasi dengan lingkungannya (Seagal, 2000).

Emosi berkaitan dengan perasaan yang dialami oleh seseorang. Emosi muncul dalam diri seseorang yang sering diungkapkan dengan berbagai ekspresi seperti sedih, gembira, kecewa, bersemangat, marah, benci, dan cinta. Emosi yang diberikan kepada perasaan tertentu mempengaruhi pola pikir mengenai perasaan itu dan cara bertindak. Hal ini disebabkan karena emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi perilaku seseorang.

Sarwono dalam Syamsu Yusuf (2005:115) mengartikan bahwa emosi merupakan setiap keadaan pada diri seseorang yang disertai warna afektif baik pada tingkat lemah (dangkal) maupun pada tingkat yang luas (mendalam).

Emosi memiliki peranan penting dalam kehidupan anak. Emosi tidak dapat dipisahkan dari aspek perkembangan lainnya, seperti fisik, intelektual, bahasa dan kognitif. Selain itu emosi anak akan sangat berpengaruh terhadap kehidupan serta mempengaruhi cara penyesuaian diri mereka ketika mereka dewasa nanti (Hurlock,1978).

Pada saat anak memasuki usia sekolah, anak mulai mempelajari serta menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima di

masyarakat. Oleh karena itu, anak mulai belajar untuk mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Untuk mengendalikan dan mengontrol emosi tersebut maka mereka harus memiliki kecerdasan emosi yang baik. Sedangkan kemampuan mengontrol emosi diperoleh anak melalui peniruan dan latihan (pembiasaan) (Yusuf,2005 : 181).

Kecerdasan emosi sendiri menggambarkan kemampuan seseorang untuk mampu mengelola dorongan-dorongan dalam dirinya terutama dorongan emosinya. Seperti yang diungkapkan oleh Daniel Goleman (Efendi, 2005 :171) bahwa kecerdasan emosional adalah

Kemampuan mengenali perasaan diri kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungannya dengan orang lain.

Lebih lanjut Goleman (Efendi, 2005 :171) mendefinisikan bahwa kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan, mampu mengatur suasana hati, berempati dan berdo'a.

Kecerdasan emosi memiliki tempat yang strategis dalam upaya mendidik anak untuk dapat berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan pribadinya. Dalam hal ini sekolah khususnya Taman Kanak-kanak mempunyai andil besar dalam mendidik anak untuk mencapai kecerdasan emosi yang optimal bukan hanya dilatih untuk mengasah kecerdasan intelektualnya saja. George Lucas dalam Ge Mozaik (2005) mengemukakan bahwa salah satu hal yang perlu dilakukan oleh sekolah

dalam mempersiapkan anak didik ke dunia nyata ialah dengan mengajarkan mereka tentang kemampuan kecerdasan emosional.

Berdasarkan berbagai penelitian, perkembangan dalam bidang ilmu psikologi menunjukkan bahwa kecerdasan emosi ternyata lebih penting dari pada kecerdasan intelektual (Dc : 2008). Goleman dalam Jovan Dc (2008) menyebutkan bahwa kecerdasan emosi mempengaruhi prestasi, mempengaruhi perilaku anak, kecerdasan emosi mempengaruhi penyesuaian sosial-konsep diri dan kepribadian anak. Sedangkan kecerdasan intelektual hanya mengacu pada kemampuan belajarnya. Jadi kecerdasan emosi lebih berguna karena menyangkut hampir seluruh kehidupannya sedangkan kecerdasan intelektual hanya akan nampak pada bangku pendidikan saja.

Penelitian Goleman (2004) yang dilakukan pada tahun 1995- 1998, Jovan Dc (2007), dan Nurul Hartini (2000) menunjukkan bahwa kecerdasan intelektual hanya memberi kontribusi 20% (dua puluh persen) terhadap kesuksesan hidup seseorang, sedangkan 80% (delapan puluh persen) bergantung pada kecerdasan emosional, kecerdasan sosial dan kecerdasan spiritual yang berpengaruh bagi kesuksesan seorang anak. Bahkan dalam hal keberhasilan kerja, kecerdasan intelektual hanya memberikan kontribusi 4% (empat persen).

Dalam rangka membantu anak mengembangkan kecerdasan emosi, guru diharapkan mampu membantu anak untuk lebih memahami dirinya (kelebihan dan kekurangannya), sehingga dapat bereaksi wajar dan normatif. Dengan begitu, anak tidak akan terkejut apabila menerima kritik

ataupun umpan balik, mudah bersosialisai, memiliki solidaritas yang tinggi, serta dapat diterima di lingkungannya.

Perkembangan emosi anak tidak terlepas dari bermacam-macam pengaruh, seperti pengaruh lingkungan tempat tinggal, keluarga, sekolah dan teman-teman sebaya serta aktivitas-aktivitas yang dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didasari karena masa anak-anak identik dengan berbagai macam pengetahuan dari lingkungannya. Sejalan dengan itu George Lucas dalam *Ge Mozaik* (2005) mengungkapkan bahwa melalui lingkungan, anak mampu menyesuaikan diri secara efektif dengan berbagai pengetahuan yang diterimanya.

Penyimpangan atau gangguan emosional dapat terjadi pada siapapun termasuk anak-anak. Sedangkan gangguan emosional itu sendiri apabila tidak tertangani dapat berakibat fatal bagi yang mengalaminya (Elias, Tobias, Friedlander, 2000). Goleman (Elias, Tobias, Friedlander, 2000) berpendapat bahwa penyimpangan atau gangguan emosional anak-anak merupakan korban yang tak diduga dari dua kekuatan dunia yang sangat besar pengaruhnya, yakni kegiatan ekonomi dan perkembangan teknologi.

Lebih lanjut Goleman (Elias, Tobias, Friedlander, 2000: 27) mengungkapkan bahwa kedua pengaruh kekuatan dunia tersebut mengakibatkan pengikisan kecerdasan emosi anak. Sejalan dengan pendapat tersebut Weisseman et. al (Sofa, 2008) berpendapat bahwa hal ini disebabkan karena kegiatan orang tua yang sibuk bekerja mengakibatkan kurangnya kebersamaan orang tua dengan anak sehingga anak merasa kekurangan cinta yang mengakibatkan mereka meluapkan emosi yang

kurang baik, seperti pemaarah, cemas dan penakut, membangkang, serta mereka terlihat sedih.

Dalam bidang teknologi, saat ini anak lebih banyak menghabiskan waktunya di depan Play Station. Dampak dari permainan ini , anak-anak lebih emosional dalam mengekspresikan emosinya. Marselia (Tt) mengungkapkan salah satu contoh kasus gangguan emosional yang dialami oleh anak usia Taman Kanak-kanak baru-baru ini yang diakibatkan teknologi tersebut yaitu dengan menirukan tokoh-tokoh dalam permainan play station seperti permainan *Smack Down*. Dalam permainan ini banyak sekali anak yang menjadi korban kekerasan temannya sendiri, salah satunya seperti yang dialami oleh salah satu siswa Taman Kanak-kanak di Jakarta. Saat mereka bermain, mereka saling berebut mainan yang akhirnya mereka saling bergulat seperti tokoh dalam permainan *smack down* sehingga salah satu dari mereka harus dilarikan kerumah sakit.

Kasus kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak tersebut diakibatkan oleh kurang mampunya anak di dalam mengelola emosi serta menyikapi berbagai tayangan yang bisa merugikan orang lain. Kebrutalan atau kebringasan anak yang nampak pada perilaku tersebut merupakan ekspresi yang keluar dari emosional yang terganggu (Sofa,2008)

Belajar dari salah kasus tersebut dapat dilihat bahwa betapa pentingnya meningkatkan kecerdasan emosi anak sejak dini khususnya di Taman Kanak-kanak. Hal ini dimaksudkan agar mereka mampu menghadapi berbagai permasalahan, mampu mengekspresikan emosi dengan

baik serta mereka mampu menyikapi berbagai persoalan yang terjadi di dalam lingkungannya.

Fenomena yang terjadi di lapangan berdasarkan studi awal di Taman Kanak-kanak Indri Kecamatan Sukajadi Kota Bandung, pembelajaran pada umumnya bersifat konvensional. Guru berperan sebagai penyampai materi dan penyandang kebijakan dalam kegiatan pembelajaran. Situasi pembelajaranpun seringkali bersifat akademik dengan menekankan pada materi-materi membaca, menulis dan berhitung walaupun metoda yang diberikan tidak seperti di Sekolah Dasar. Alasan guru sering memberikan pembelajaran yang menekankan pada hal-hal yang bersifat intelektual didasarkan atas tuntutan orang tua yang merasa cemas apabila anak-anak mereka nantinya tidak diterima di sekolah yang menjadi tujuan mereka, sehingga mereka menuntut pihak sekolah khususnya guru untuk memberikan pelajaran-pelajaran yang bersifat akademik dari pada pengembangan aspek kecerdasan yang lainnya.

Dampak dari kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional tersebut mengakibatkan anak mudah cemas, kurang percaya diri apabila menemukan hal-hal baru, kurang mampu mengendalikan emosi, tidak berempati terhadap teman, serta kurang mampu bekerja secara kelompok (Elias, Tobias, Friedlander, 2000 : 20). Goleman (Elias, Tobias, Friedlander, 2000 : 27) mengungkapkan bahwa menurunnya keterampilan dasar kecerdasan emosi dari generasi ke generasi adalah melalui kehidupan, pada saat anak bermain dengan anak-anak lain, pengaruh dari orang tua, keluarga, tetangga serta iklim pembelajaran yang kurang mendukung.

Berkaitan dengan masalah diatas untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak Taman Kanak-kanak khususnya di Taman Kanak-kanak Indri, peneliti ingin mengungkap salah satu strategi pembelajaran yang diduga efektif bagi peningkatan kecerdasan emosi anak Taman Kanak-kanak. Salah satu strategi pembelajaran tersebut yaitu strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan teknik jigsaw.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran gotong royong yang konsepnya hampir tidak jauh berbeda dengan strategi pembelajaran kelompok. Namun demikian, pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran kelompok yang kita kenal selama ini.

Strategi belajar kelompok yang kita kenal selama ini merupakan strategi pembelajaran yang menitik beratkan pada kerja sama siswa dalam mengerjakan sesuatu pekerjaan tetapi tanpa sepenuhnya mendapat bimbingan dari guru. Artinya, anak diperintahkan untuk bekerja dengan beberapa teman berdasarkan petunjuk dan bimbingan yang kurang maksimal dari gurunya. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya keterlibatan guru dalam kerjasama antar siswa, sebagai konsekwensinya tidak setiap anak memiliki peran yang sama dalam kerja kelompok tersebut (Yudha, 2004).

Anita Lie (Yudha, 2004;55) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif atau pembelajaran gotong royong adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar.

Artinya meskipun anak mengerjakan suatu tugas berstruktur secara bersama-sama dan bekerja sama dengan sesama teman lainnya, tetapi guru tidak meninggalkan perannya begitu saja. Guru tetap menjadi pembimbing dan pengawas jalannya pembelajaran agar seluruh anak dapat terlihat dalam proses pembelajaran tersebut.

Pembelajaran kooperatif merupakan konsep baru dalam pembelajaran yang dapat memecahkan kebuntuan yang seringkali dihadapi dalam penggunaan model pembelajaran yang sudah ada. Model pembelajaran ini merupakan sebuah metode mengajar yang mampu membangkitkan semangat pada anak untuk melakukan pekerjaan atau tugas secara berkelompok (Yudha, 2004).

Shapiro (Indrawati,2005:44) mengungkapkan bahwa untuk mengembangkan kecerdasan emosi anak melalui upaya membina hubungan persahabatan, bekerja secara kelompok, berbicara dan mendengarkan secara efektif, mengatasi masalah dengan teman, berempati dengan sesama teman, mengatasi konflik, menjalin keakraban, memotivasi diri, dan menghadapi situasi sulit dengan penuh rasa percaya diri. Hal ini dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran kooperatif.

Untuk lebih memudahkan guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif ada beberapa teknik yang bisa digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan atau kompetensi yang ingin dicapai oleh anak. Yudha (2004: 87-110) mengutarakan ada empat belas teknik yang bisa dipilih oleh guru untuk dapat dilaksanakan di kelas, adapun teknik-teknik tersebut yaitu teknik mencari pasangan, teknik bertukar pasangan, teknik berpikir, berpasangan,

bertempat, teknik berkirim salam dan soal, teknik kepala bernomor, teknik kepala bernomor terstruktur, teknik dua tinggal dua tamu, teknik keliling kelompok, teknik kancing gemerincing, teknik keliling kelas, teknik lingkaran kecil lingkaran besar, teknik tari bambu, teknik jigsaw dan teknik berbicara berpasangan.

Pemilihan teknik jigsaw dalam penelitian ini didasarkan pada ciri khas metodenya dengan pengelompokan anak. Mereka diarahkan untuk bekerja sama dalam suatu tim atau kelompok untuk memecahkan suatu persoalan yang nantinya akan berpecah menjadi kelompok ahli dan terakhir mereka akan kembali bergabung dengan kelompok awal.

Teknik mengajar jigsaw dikembangkan oleh Aronson dkk (Yudha, 2004;55) sebagai metode pembelajaran kooperatif. Teknik ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan ataupun berbicara. Pendekatan ini pula dapat digunakan dalam pengembangan sosial emosi anak.

Model jigsaw diterapkan sejak tahun 1978 di Austin Texas. Eliot Aronson bersama koleganya (2000) memperkenalkan dan melakukan penelitian mengenai strategi pembelajaran kooperatif teknik jigsaw ini di kelasnya. Hasilnya sangat memuaskan, ternyata pembelajaran ini mampu merubah atmosfir belajar di kelas. Kelas yang tadinya terasa kaku menjadi terasa lebih menyenangkan, anak-anak mampu berinteraksi bersama temannya bisa lebih dekat dan memahami satu sama lain.

Aronson (2000:2) menjelaskan hasil eksperimennya sebagai berikut :

.....there were clear differences, even though student spent only a small portion of their time in jigsaw group. When tested objectively.

Jigsaw student expressed less prejudice and negative stereotyping, were more self confident, and reported liking school better than children in traditional classroom.....poorer student in the jigsaw classroom scored significantly higher on objective exams than comparable students in traditional classes.....

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Aronson tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang jelas antara kelas tradisional dengan kelas jigsaw, siswa di kelas jigsaw lebih percaya diri dan memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas tradisional. Hal ini menguatkan dugaan peneliti bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw berpengaruh terhadap tingkat kecerdasan emosi anak. Namun saat ini belum ada peneliti yang meneliti tentang pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw terhadap tingkat kecerdasan emosi anak, khususnya anak taman kanak-kanak. Untuk itu peneliti merasa tertarik untuk meneliti pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap tingkat kecerdasan emosi anak Taman Kanak-kanak khususnya di Taman Kanak-kanak Indri.

Berdasarkan permasalahan dan fenomena yang terjadi di Taman Kanak-kanak Indri, maka fokus penelitian ini adalah upaya untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw terhadap tingkat kecerdasan emosi anak Taman Kanak-kanak.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis mengajukan judul pengaruh pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw terhadap tingkat kecerdasan emosi anak Taman Kanak-kanak.

B. Rumusan Masalah

Atas dasar permasalahan diatas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw terhadap tingkat kecerdasan emosi anak Taman Kanak-kanak.

Secara lebih rinci rumusan masalah ini dituangkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kecerdasan emosi anak Taman kanak-kanak Indri sebelum diberikan pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw?
2. Bagaimana tingkat kecerdasan emosi anak Taman kanak-kanak Indri sesudah diberikan pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kecerdasan emosi anak Taman kanak-kanak Indri sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran kooperatif teknik jigsaw?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw terhadap tingkat kecerdasan emosi anak Taman Kanak-kanak.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

- a. Mengetahui tingkat kecerdasan emosi anak Taman kanak-kanak Indri sebelum diberikan pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw

- b. Mengetahui tingkat kecerdasan emosi anak Taman kanak-kanak Indri sesudah diberikan pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw
- c. Mengetahui perbedaan yang signifikan pada tingkat kecerdasan emosi anak Taman kanak-kanak Indri sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw

D. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait dengan pengembangan anak usia dini, khususnya yang berhubungan dengan pengembangan kecerdasan emosi anak.
2. Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya sumber informasi yang berhubungan dengan kecerdasan emosi pada anak usia dini.

E. Asumsi

Penelitian ini bertolak dari asumsi bahwa :

1. Kecerdasan emosional memegang peranan penting dalam Pendidikan Anak Taman Kanak-kanak.
2. Sekolah memegang peranan yang sangat penting dalam mengajarkan kemampuan kecerdasan emosional Anak Taman Kanak-kanak. (Lucas dalam Mozaik,2005)
3. Metode kooperatif dengan teknik jigsaw mampu merubah atmosfir belajar anak dalam meningkatkan kecerdasan emosional Anak Taman Kanak-kanak. (Elliot Aronson,2000).

E. Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw terhadap tingkat kecerdasan emosi anak Taman Kanak-kanak maka dalam penelitian ini :

1. Hipotesis Nol (H_0)

H_0 = tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kecerdasan emosi anak Taman Kanak-kanak INDRI setelah diberikan pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw.

$$H_0 = \mu_D = 0$$

Hipotesis ini akan di uji pada $\alpha = 0.05$

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

H_a = terdapat pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kecerdasan emosi anak Taman Kanak-kanak INDRI setelah diberikan pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw.

$$H_a = \mu_D \neq 0$$

Hipotesis ini akan di uji pada $\alpha = 0.05$

F. Metode Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis *one group design-eksperimen* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel yang terikat setelah diterapkan pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw.

Desain penelitian ini dilakukan dua kali observasi yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pre-test* (O_1), dan observasi sesudah eksperimen disebut *pos-test* (O_2). Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni O_2-O_1 diasumsikan merupakan efek treatment atau eksperimen.

Tabel 1.1
Desain penelitian

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
O_1	X	O_2

(Arikunto,2006:85)

G. Lokasi dan Populasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian populasi. Hal ini dilakukan karena jumlah siswa Taman Kanak-kanak INDRI kelompok B yang terlalu sedikit. Dalam penggunaan populasi ini dilakukan melalui teknik non random sampling dengan jumlah populasi 16 orang anak. Hal ini dilakukan dengan alasan jumlah anak pada kelompok B seluruhnya berjumlah 16 orang anak sehingga tidak memungkinkan apabila dilakukan teknik random sampling karena jumlah yang terlalu sedikit. Adapun kriteria pemilihan populasi didasarkan pada :

- 1)Usia anak, yaitu usianya 5 –6 tahun
- 2)Jenis kelamin, yaitu 11 orang laki-laki dan 5 orang perempuan

Adapun rencana penelitian dilaksanakan bulan April 2009 di Taman Kanak-kanak INDRI Jln. Karang Tineung No. 9 Kecamatan Sukajadi Kota Bandung.