

DESAIN PERMAINAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH

Nunung Nurjanah¹, Siti Dewi Rahmayanti²

^{1,2}Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Jenderal Achmad Yani Cimahi
email: shafwatunnisa@yahoo.co.id

ABSTRAK

Jumlah gangguan emosi di Indonesia mencapai 259 dari 1000 anak pra sekolah. Gangguan emosi akan berdampak buruk pada perkembangan sosial dan emosional. Gangguan emosi dapat diintervensi dengan bermain kooperatif. Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan permainan kooperatif untuk meningkatkan kecerdasan emosional pada anak pra sekolah. Ini adalah penelitian percontohan kuasi eksperimental. Sampel dalam penelitian ini adalah anak pra sekolah (3-5 tahun). Jumlah sampel 30 anak pra sekolah dengan menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan pemeriksaan kecerdasan emosional, dengan menggunakan Kuesioner Kecerdasan Emosi yang dikembangkan oleh lembaga PAUD. Analisis data menggunakan uji t berpasangan untuk membandingkan kecerdasan emosional anak sebelum dan sesudah intervensi. Hasil uji statistik menunjukkan nilai p 0,001, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh bermain dengan desain permainan yang bersifat kooperatif terhadap kecerdasan emosional anak pra sekolah. Saran bagi perawat anak agar dapat bekerjasama dengan lembaga prasekolah untuk mendeteksi dan menstimulasi kecerdasan emosional anak prasekolah.

Kata Kunci: Anak Prasekolah, Desain, Kecerdasan Emosional, Permainan Kooperatif.

ABSTRACT

Number of emotional disturbance in Indonesia reached 259 of 1000 pre school children. Emotional disturbance will give a bad impact in social and emotional development. Emotional disturbance could be intervere with cooperative play. The purpose of this research is to apply the cooperative play to increase the emotional inteligen in pre school children. This was a quasi eksperimental pilot research. Sample to this research were pre school children (3-5 years). Number of samples were 30 pre school children by using purposive sampling technique. Data collecting was done by emotional inteligen examination, by using Emotional Inteligen Questionair which is develop by institution of early pre school eduaction. Data analysis used paired t test to compare the children emotional inteligen, before and after intervention. Statistical test result showed p value 0,001, so it can be concluded there was the influence of cooperative play to pre school children emotional inteligen. Suggestion for the pediatric nurse are to make the collaboration with the pre school institution to detect and stimulate the pre school children emotional inteligen.

Keywords: Cooperative Play, Design, Emotional Inteligen , Pre School Children

PENDAHULUAN

Anak adalah anak. Dia atau mereka mempunyai dunianya sendiri. Anak sebagai individu yang unik, yang ditandai dengan ciri khas masing-masing. Pada tingkatan awal, atau pra sekolah seorang anak mulai belajar untuk berinteraksi dengan orang lain. Dalam kondisi ini, anak mempraktekkan kebutuhan dirinya, akan bahasa dan hubungan sosial yang lebih bervariasi, tidak saja terhdap keluarganya. Dalam kondisi ini, umumnya seorang anak mulai mempelajari peran, mengontrol diri, belajar mandiri, dan membentuk konsep diri (Hockenberry & Wilson, 2009). Fungsi peran bagi anak dalam kategori sosial, tidak lain untuk mampu beradaptasi dengan situasi dan perkenalan baru.

Reaksi negatif pada anak, dapat ditimbulkan oleh perbedaan perlakuan yang terjadi baik didalam maupun diluar rumah. Kondisi ini dapat menimbulkan perasaan yang kurang menyenangkan, karena emosi pada anak pra sekolah masih sangat labil. Karakter anak pra sekolah yang bersifat sementara, spontanitas, lebih banyak berakhir secara tiba-tiba, dan sulit untuk disembunyikan (Santrock, 2011). Jika dibiarkan, maka anak pada usia ini, dapat membentuk emosi yang sulit dihadapi, yaitu dapat mengakibatkan temper tantrum, dimana ledakan emosi yang tidak terkendali (Hockenberry & Wilson, 2009).

Berdasarkan hasil analisis data *survei* Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) di Indonesia yang berkaitan dengan gangguan emosional pada anak, maka data menunjukkan angka yang cukup tinggi, yaitu 259/1000 anak. Data lain, yaitu hasil studi morbiditas SKRT di Jawa dan Bali mendapatkan angka gejala gangguan emosional sebesar 99/1000 penduduk (Annisa, 2014). Gangguan emosi anak adalah masalah. Hal ini berdampak pada pergaulan mereka. Emosi anak harus dikelola dengan baik dan cerdas, sehingga perlu langkah-

langkah konkret untuk mengatasi emosi anak agar anak mampu mengendalikan dan mengelola emosinya.

Kondisi emosional seorang anak dapat diidentifikasi melalui pemeriksaan kecerdasan emosional yang umumnya sudah banyak dikembangkan oleh lembaga Pendidikan Anak Usia dini. Jika diterjemahkan maka kecerdasan emosional adalah kemampuan anak untuk mengenali dan mengelola emosi, serta memotivasi diri sendiri, yang secara tidak langsung dapat mengamati dengan mengenali emosi orang lain, yang pada akhirnya dapat membina hubungan dengan orang lain (Goleman, 2009).

Era komunikasi, menyebabkan perkembangan fisik dan kepribadian berlangsung sangat pesat (Ball & Bindler, 2007). Hal ini berdampak pada periode pra sekolah, dimana anak harus mulai dilatih untuk mengembangkan kepribadiannya salah satunya melalui pengembangan kecerdasan emosional, hal ini bertujuan agar anak mampu berinteraksi dengan baik, baik hubungan yang dekat maupun yang jauh. (Mulyadi, 2011).

Dalam prakteknya, kecerdasan emosional dipengaruhi oleh faktor lingkungan (Hurlock, 2006). Adapun lingkungan, bagi anak bersentuhan dengan berbagai karakter manusia. Secara tidak langsung, anak dipaksa untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan baru, dengan anak-anak baru atau orang lain yang belum pernah bertemu sebelumnya. Kejadian ini dapat dijadikan stimulasi bagi anak, untuk memperkenalkan sesuatu yang baru, tanpa pendahuluan, atau tanpa perkenalan secara resmi. Salah satu metode perkenalan yang langsung menghubungkan anak untuk belajar secara sosial tanpa sesi menggurui, yaitu permainan. Permainan melekat dengan anak. Karena bermain adalah dunianya. Bahkan bermain adalah hak atau 'pekerjaan' setiap anak (Hockenberry & Wilson). Dalam permainan, umumnya

anak dapat mengenal, dna mengetahui tentang objek, waktu, ruang, struktur, dan berinteraksi dengan teman lain (Ball & Bindler, 2007). Suatu permainan mempunyai bentuk dan tujuan serta konsepnya masing-masing. Permainan dapat berisikan materi tertentu dengan tujuan tertentu.

Suatu permainan dapat dibagikan kepada anak-anak, umumnya karena senang dengan bermain. Permainan apapun, umumnya mengandung unsur kesenangan, karena dikatakan kepada mereka, bahwa ini adalah permainan. Permainan dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dan bekerja sama, jenis permainan ini mengutamakan praktek kerja sama.

Permainan kooperatif menstimulasi agar anak-anak dapat teratur dan selalu ingin dalam kelompok. Adapun fungsi dari jenis adalah agar anak dapat bekerja sama secara spontan dan menggapai sesuatu yang telah disepakati dengan teman lain (Goldstein, 2012). Permainan jenis kooperatif sebagai sistem permainan yang tepat dilakukan oleh anak pada usia pra sekolah, hal ini dikarenakan anak secara individu maupun berkelompok belajar berkomunikasi dan berinteraksi antara satu dengan yang lain.

Permainan kooperatif melibatkan satu anak dengan anak-anak yang lain beraktivitas dalam satu kelompok. Adapun contoh permainan kooperatif antara lain: permainan monopoli, ular naga, sandiwara boneka, permainan *puzzle* lantai, lempar bola, bermain peran. Ricki (2014) menegaskan bahwa permainan *puzzle* berpengaruh terhadap kecerdasan emosional. Pada beberapa penelitian lainnya memberikan informasi bahwa permainan ular naga dapat memberikan pengaruh terhadap kecerdasan emosional. Data tambahan yang berkaitan dengan permainan, menyatakan bahwa jenis permainan yang dilakukan hanya satu permainan dapat menjadi bosan apabila permainan tidak

bervariasi. Oleh karena itu dalam penelitian ini dilakukan pembuatan atau perancangan permainan yang berbasis pada *puzzle* lantai, lempar tendang bola, panggung boneka, berbagi cerita, dan bermain kartu.

Berdasarkan data yang dihasilkan melalui metode wawancara, di Kota Bandung, Kelurahan Sekejati setidaknya ada 4 taman kanak-kanak, namun ada satu taman kanak-kanak yang sudah berdiri sekitar 8 tahun dan memiliki jumlah anak didik yang banyak. Adapun Taman kanak-kanak yang dimaksud adalah Rumah Bintang Islamic School, Masalahnya terdapat pada pemeriksaan kecerdasan emosional terhadap anak didiknya, selama bertahun-tahun yang tidak dilakukan secara rutin, termasuk melkakukan aktivitas bermain dengan konsep permainan kooperatif. Data pendukung lainnya adalah rendahnya kecerdasan emosional yang didapat pada anak didik mereka, hal ini dasari pada penemriksan tahap awal. Setidaknya ada 8 anak dengan kemampaun kecerdasan emosional yang rendah. Oleh karena itu perlu dilakukan aksi yang pasti dengan melakukan identifikasi dan intervensi, dengan menggunakan sarana permainan untuk meningkatkan kecerdasan emosional (Liliard, 2013).

KAJIAN LITERATUR

Definisi permainan kooperatif yaitu permainan yang menyediakan terbentuknya kerja sama akibat adanya interaksi dan pembagian tugas serta peran saat bermain (Hockenberry & Wilson, 2009). Adapun fungsi permainan menurut Hurlock (2006) adalah peningkatan terhadap perkembangan sensorik gerak, perkembangan aspek intelektual, terbangunnya sosialisasi, yang berakibat pula pada kreativitas, serta kesadaran diri, terapeutik, dan moral. Contoh-contoh permainan kooperatif yaitu: *puzzle*, bermain bola, bermain peran, kartu gambar, *story telling*, ular tangga, dan ular naga.

Kecerdasan emosi bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan mengenali diri, dengan berbagai potensinya, baik itu perasaan sendiri, perasaan orang lain, memotivasi diri termasuk mengelola emosi sendiri, serta berhubungan dengan orang lain (Goleman, 2009). Stimulus terhadap kecerdasan emosional dapat dilakukan dengan memperhatikan pola asuh, memberi perhatian pada tahap perkembangan kecerdasan emosi, dan melatih anak untuk mengenali dan mengelola emosi dengan baik.

Kategorisasi anak usia pra sekolah adalah mereka yang rentang usia 4 sampai dengan 6 tahun (Soetjningsih & Ranuh, 2013). Rentang usia anak pada usia ini, mengalami perkembangan kemampuan bicara dan bahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional yang berkembang sangat cepat sekaligus landasan perkembangan berikutnya (Kementerian Kesehatan, 2016). Perkembangan moral serta karakter dasar dalam kepribadian seorang anak dapat dibentuk pada masa pra sekolah. Sehingga apabila terdapat kelainan sekecil apapun, jika tidak melakukan pendeteksian dini dan tidak ditangani secara serius maka berdampak pada kualitas anak untuk masa depannya.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian mengacu kepada anak-anak terlebih dahulu, dengan melihat kecenderungan bermain, dan motivasinya. Selanjutnya menggunakan metode quasi eksperimen “*Pre Test Post Test One Group Design*” (*before and after*) yaitu penelitian yang dilakukan 2 kali terhadap satu kelompok yaitu mendataan sebelum sesudah eksperimen (Pollit & Hungler, 2005).

Dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang mengutamakan satu teknik *non-probability* atau non random sampling (Dahlan, 2008). Metode ini mempunyai teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel di antara populasi yang diinginkan oleh peneliti data yang dihasilkan dapat mewakili karakteristik populasi yang

telah ditentukan (Sabri & Hastono, 2008).

Proses pengumpulan data dilakukan di Rumah Bintang Islamic Pre School mulai november hingga pertengahan Januari 2023. Instrumen yang digunakan, yaitu instrumen pengukuran kecerdasan emosional. instrumen ini dapat mengukur kemampuan anak memahami diri sendiri, mengatur dirinya sendiri, memahami perasaan orang lain, dan keterampilan sosial anak terhadap lingkungannya (Malahayati, 2009).

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan pemeriksaan terhadap kecerdasan emosional pada anak usia pra sekolah, lalu peneliti memberikan intervensi permainan kooperatif secara berkelompok setiap hari selama 3 hari, dengan durasi setiap permainan pada masing-masing kelompok sekitar 25 menit.

PEMBAHASAN

1. Gambaran kecerdasan emosional anak sebelum intervensi.

Tabel 1.

Distribusi Rata Rata Nilai Kecerdasan Emosional Anak di Rumah Bintang Islamic Pre School Bulan Juni Tahun 2017

Variabel	Mean	SD	Min - Max	95% CI
Pre	13,46	1,106	10-18	13,06 – 13,86
Intervention				

Hasil analisis pada tabel diatas menjelaskan bahwa rata-rata nilai kecerdasan emosional berada di angka 13.46. untuk nilai terkecil ditetapkan 10 dan nilai terbesar 18. Pada pengukuran kecerdasan emosional sebelum dilakukan permainan kooperatif diperoleh angka 13 yang menunjukkan bahwa anak-anak tersebut memiliki kecerdasan emosional yang kurang baik.

Berdasarkan pemeriksaan dalam beberapa kategori khusus yang berkenaan dengan kecerdasan emosional, maka

kekurangan masing-masing anak tersebut rata-rata berada pada kurangnya kemampuan memahami perasaan orang lain dan keterampilan sosial terhadap lingkungannya. Kemampuan memahami perasaan atau emosi orang lain adalah kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain, mampu mengetahui pandangan atau pendapat orang lain, hal ini berdampak pada tumbuhnya hubungan saling percaya dan menyelaraskan diri dengan siapapun (Goleman, 2009). Keterampilan sosial berkaitan dengan lingkungan adalah kemampuan membina hubungan dengan orang lain yang disebut *handling relationship*. Kemampuan mengendalikan dan menahan emosi dengan baik ketika berbincang atau berinteraksi lain bersama orang lain, cerdas dalam membaca situasi terhadap berbagai kondisi dengan cara memahami dan bertindak bijaksana dalam dinamika hubungan antar manusia (Goldstein, 2012).

Beberapa anak yang kurang kecerdasan emosional dapat disebabkan oleh kurangnya stimulasi kecerdasan emosional. Menurut Goleman (2009) beberapa cara yang dapat dilakukan orang tua untuk merangsang kecerdasan emosi anak, diantaranya dengan memeriksa kembali pola pengasuhan yang selama ini diterapkan. Analisis perlu dilakukan agar suatu tindakan tertentu dapat sesuai dengan suatu kondisi.

Ada cara-cara yang terbalik, yang dapat dilakukan selama pengasuhan cara-cara yang berlawanan dengan kebiasaan cara pengasuhan selama ini. Cara terbalik itu diantaranya: tidak terlalu melindungi, memantau anak mengalami kekecewaannya, tidak cepat merespon bantuan bagi anak, tidak terlalu merespon anak untuk mengatasi masalahnya, tidak terlalu respon terhadap pemberian empati, melonggarkan aturan-aturan yang umumnya tegas dan konsisten.

Aspek pengasuhan oleh orang tua selain memberikan perhatian pada tahap-tahap perkembangan kecerdasan emosi, tetapi juga perlu pelatihan bagi anak untuk pembiasaan agar lebih peka terhadap emosinya.

Aspek pengasuhan yang dilakukan oleh orang tua memegang peranan penting dalam memberikan stimulasi terhadap kecerdasan emosi. Namun kemampuan ini sebaiknya dicontohnya oleh orang tua terlebih dahulu agar mendapatkan keteladanan.

Oleh karena itu sangat penting sekali dilakukan stimulasi terutama secara terstruktur pada anak-anak pra sekolah agar dapat dioptimalkan kecerdasan emosionalnya melalui permainan kooperatif (Soetjningsih & Ranuh, 2013).

2. Gambaran nilai perkembangan setelah intervensi

Tabel 2.
Distribusi Rata Rata Nilai Kecerdasan Emosional Anak di Rumah Bintang Islamic Pre School Bulan Juni Tahun 2017

Variable	Mean	SD	Min - Max	95% CI
Post Intervention	17,56	0,621	12-20	17,33 - 17,78

Hasil analisis pada tabel diatas didapatkan rata-rata penilaian kecerdasan emosional anak di Rumah Bintang Islamic Pre School setelah dilakukan intervensi adalah 17.56, dengan standar deviasi 0.621. Nilai terkecil adalah 12 dan nilai terbesar adalah 20. Dari hasil estimasi interval dapat disimpulkan bahwa 95% diyakini bahwa rata rata nilai kecerdasan emosional anak setelah dilakukan intervensi diantara 17.33 – 17.78. rentang angka ini menunjukkan kecerdasan emosional anak berada dalam kategori baik, hal ini sejalan dengan penelitian Ismail (2017), yang

mendapatkan kemampuan sosial anak sebesar 80% memiliki kemampuan yang baik.

Setelah diberikan stimulasi secara terstruktur melalui permainan kooperatif diketahui bahwa rentang nilai perkembangan anak berada pada angka 12-20. Dari 30 anak, hanya 2 anak yang mendapat nilai 12 dengan interpretasi kecerdasan emosional kurang. Aspek yang menjadikan rendahnya kecerdasan emosional pada anak ini adalah anak pertama masih menunjukkan kurang memahami perasaan orang lain, misalnya masih merasa tidak perlu mengucapkan selamat kepada temannya yang menjadi juara atau belum mau membantu temannya yang kesulitan. Selain itu anak juga kurang memiliki keterampilan sosial terhadap lingkungan, diantaranya anak belum bisa meleraikan temannya yang bertengkar.

Adapun 28 anak lainnya berdasarkan hasil pemeriksaan mendapatkan nilai 15-20 dengan interpretasi kecerdasan emosional yang baik. Berbagai penelitian dalam bidang psikologi anak telah membuktikan bahwa anak-anak yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi adalah anak-anak yang bahagia, percaya diri, populer, dan lebih sukses di sekolah. Mereka lebih mampu menguasai gejala emosi, menjalin hubungan yang manis dengan orang lain, dapat mengelola stress, dan memiliki kesehatan mental yang baik (Mahsar, 2011).

Setelah intervensi atau pemberian permainan kooperatif anak mengalami perubahan. Perubahan yang dialami adalah adanya peningkatan kemampuan dalam mengatur dirinya sendiri contohnya berani untuk maju ke depan kelas, kemudian memahami perasaan orang lain contohnya mau meminjamkan barang kepada teman, serta keterampilan sosial terhadap lingkungan mau mengajak temannya yang sering bermain sendirian.

Namun upaya stimulasi yang sudah diberikan selama 2 minggu ini belum semuanya memberikan hasil optimal karena hanya 4 anak yang mampu mencapai skor tertinggi. Oleh karena itu sesuatu yang telah menjadi kebiasaan akan lebih sulit untuk diubah dan memerlukan waktu yang lebih lama.

Hal ini sesuai dengan penjelasan menurut Soebadi (2008), bahwa kebiasaan akan menetap dalam otak bawah sadar anak, sehingga kebiasaan yang negatif harus diubah dengan diberikan intervensi secara konsisten dan berkelanjutan. Oleh karena itu untuk merubah kebiasaan tidak akan optimal bila hanya diintervensi dalam 2 minggu, sehingga perlu diintervensi lebih lama dan konsisten.

3. Perbedaan Kecerdasan Emosional Sebelum dan Sesudah Intervensi

Tabel 3.
 Distribusi Rata Rata nilai Kecerdasan Emosional Anak Menurut Pengukuran Pertama dan Kedua

<i>Var</i>	<i>Mean</i>	<i>SD</i>	<i>Min – Max</i>	<i>95% CI</i>	<i>P Value</i>
Pre Intervention	13,46	1,10	10-18	13,0 – 13,8	0,001
Post Intervention	17,56	0,62	12-20	17,3 – 17,7	

Nilai perkembangan anak sebelum dilakukan intervensi berada pada rentang 10-18 sedangkan setelah intervensi berada pada rentang 12-20. Sedangkan bila dilihat dari nilai rata-rata diidentifikasi pada sebelum intervensi mendapat nilai rata-rata 13,46 dan setelah intervensi berubah menjadi 17,56. Sehingga terdapat selisih sebesar 4,1 poin, perbedaan poin ini sangat bermakna karena menunjukkan ketidakmampuan anak dalam kemampuan mengelola emosi tertentu berubah menjadi mampu mengelola emosi dengan baik. Hasil uji statistik didapatkan nilai 0.001 maka dapat disimpulkan ada pengaruh

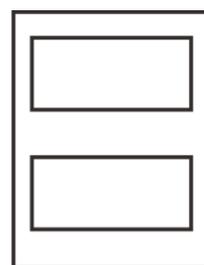
permainan kooperatif terhadap kecerdasan emosional anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Lilard et al (2013), Arini (2016), dan Utami (2017) mengenai pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan sosial anak, yang menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran dengan permainan terhadap kemampuan sosial anak.

Anak-anak yang semula belum mampu untuk mengatur diri sendiri dengan baik, kurang mampu memahami perasaan orang lain, serta kurang memiliki keterampilan sosial terhadap lingkungan, setelah dilakukan intervensi ada perubahan. Perubahan kemampuan anak-anak tersebut diperoleh melalui pemberian stimulasi secara terstruktur yaitu setiap anak diberikan stimulasi selama 30 menit per hari selama 2 minggu. Stimulasi yang diberikan adalah permainan kooperatif yang diberikan mampu untuk mengasah dan meningkatkan kecerdasan emosional. Pada permainan yang mengandalkan bentuk dasar seperti kotak, atau persegi panjang dan gabungan diantaranya. Lalu diselingi dengan permainan kartu bergambar serta bercerita, setiap anak dapat meluapkan ekspresi, mengenali ekspresi orang lain, dan berempati terhadap perasaan orang lain. Selanjutnya dalam boneka panggung, anak-anak dilatih untuk memerankan peran dalam lingkungan keluarga dan sekolah sehingga diharapkan memiliki keterampilan sosial terhadap lingkungan (Gonzalez, 2022).

Pada masa pra sekolah, perkembangan kemampuan bicara dan bahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional, dan intelegensia berjalan sangat cepat (Kementerian Kesehatan, 2016). Perkembangan moral serta dasar-dasar kepribadian anak juga dibentuk pada masa ini, sehingga bila ditemui adanya penyimpangan sekecil apapun, dapat diintervensi dengan segera.

Perkembangan adalah perluasan kemampuan melalui pertumbuhan, maturasi, dan pembelajaran yang terjadi secara bertahap, memiliki tingkat kompleksitas dari yang lebih rendah menuju yang lebih tinggi (Ball & Bindler, 2007). Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan tubuh dalam gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian (Hockenberry & Wilson, 2009). Perkembangan dapat berlangsung optimal apabila diberikan stimulasi. Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Hockenberry & Wilson, 2009).

Dari data di atas, maka desain permainan dalam membangun kecerdasan emosi, dapat diterapkan dengan bentuk-bentuk dasar yang mewakili respon anak-anak (Kinnert, 2022).



Tabel 4. Rancangan dasar desain permainan

Desain permainan dengan konten pembangkitan kecerdasan emosi, dapat diterapkan dengan kotak dan persegi panjang serta gabungan antara keduanya. Hal ini bertujuan untuk memberikan tantangan yang setara dengan pengaruh emosi (Yuliansyah, 2009). Adapun materinya bisa dengan pencocokan gambar antara bagian tubuh pada hewan dicampur dengan hewan yang lain, dalam jumlah yang banyak.

KESIMPULAN

Sebelum pelaksanaan permainan kooperatif didapatkan rata-rata nilai kecerdasan emosional pada anak di Rumah Bintang *Islamic Pre School*

adalah 13.46, dengan nilai terkecil adalah 12 dan nilai terbesar adalah 18. Bila berdasarkan interpretasi pemeriksaan instrumen, nilai diantara rentang 1-12 menunjukkan bahwa anak memiliki tingkat kecerdasan emosional yang kurang baik, artinya ada beberapa kemampuan pengelolaan emosi yang belum optimal. Setelah intervensi didapatkan rata-rata penilaian kecerdasan emosional anak di Rumah Bintang *Islamic Pre School* setelah dilakukan permainan kooperatif adalah 17,56, dengan nilai terkecil adalah 12 dan nilai terbesar adalah 20. Pada penilaian kecerdasan emosional sebelum dan sesudah intervensi, terlihat nilai mean perbedaan antara pengukuran pertama dan kedua adalah 4,01. Hasil uji statistik didapatkan nilai 0.001 maka dapat disimpulkan ada pengaruh permainan kooperatif terhadap kecerdasan emosional anak. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa melalui pemberian stimulasi terstruktur berupa permainan kooperatif yang diberikan setiap hari selama 2 minggu dengan durasi sekitar 30 menit, terdapat perubahan dalam kemampuan anak mengelola emosi meliputi kemampuan memahami diri sendiri, mengatur diri sendiri, memahami perasaan orang lain, dan keterampilan sosial terhadap lingkungan. Oleh karena itu bagi perawat yang berkiprah dalam keperawatan anak, diharapkan dapat bekerja sama dengan pihak puskesmas untuk menggiatkan program kesehatan ibu dan anak, selama ini program lebih ditujukan kepada kesehatan fisik, namun kurang memperhatikan kesehatan psikis, sehingga dalam kegiatan posyandu tidak hanya mendeteksi status gizi dan status kesehatan, namun juga mendeteksi perkembangan fisik dan psikis yang didalamnya masuk kecerdasan emosional. Selain itu perawat anak juga dapat bekerja sama dengan pihak sekolah untuk mengadakan kegiatan skrining perkembangan pada anak di awal semester, sehingga perkembangan anak dapat diketahui dan diberikan stimulasi

sesuai kompetensi anak dalam setiap tugas perkembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, L. dan Husadayanti. (2010). Hubungan tipe pola asuh orang tua dengan emotional question (EQ) pada anak usia prasekolah. *Jurnal Keperawatan Soedirman*. 47 (4).
- Arini, F, D.N. (2016). Pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap keterampilan sosial siswa SD NP 4 Wates. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5 (14).
- Annisa. (2014). *Gangguan kecerdasan emosional*. Grow Up Clinique. Jakarta
- Ball, J.W. dan Bindler, R.C. (2003). *Pediatric nursing: Caring for children*. 3rd ed. Prentice Hall. New Jersey-USA
- Dahlan, M.S. 2008. *Statistik untuk kedokteran/ kesehatan*. Salemba Medika. Jakarta
- Goleman, D. (2009). *Emotional intelligence: Kecerdasan emosional mengapa EI lebih penting dari IQ*. PT. Gramedia Pustaka: Jakarta
- Goldstein, J. (2012). *Play in children's, development, health, and well being*. TIE. Brussels
- Gonzalez, Liuba. (2022). Interactive Design In Scenic Composition. A Multidiciplinary Evolution. *New Design Ideas*, (6) 2, 145 – 158.
- Hockenberry, M.J. dan Wilson, D. (2009). *Essential of pediatric nursing*. Mosby Year Book. St. Louis-USA
- Hurlock, E. (2006). *Pertumbuhan dan perkembangan*. Erlangga. Jakarta
- Ismail, R. (2016). Increasing students social skill through playing method. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 10 (2)
- Kementerian Kesehatan RI. (2016). *Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi, dan intervensi dini tumbuh kembang anak di tingkat pelayanan kesehatan dasar*. Kementerian Kesehatan RI. Jakarta

- Kinnert, Filip. (2022). Wholeness, Visual Complexity and Materiality: A Comparative Analysis Using Fractal Dimension Analysis and The Mirror of The Self Test In The Case of Material Imitations. *New Design Ideas*, (6) 1, 5 – 24.
- Lillard, AS., Lerner, M.D., Hopkins, E.J., Dore, R.A., Smith, E.D. dan Palmquist, C.M. (2013). The impact of pretend play on children's development. *Psychological bulletin*. 139 (1): 11-34.
- Mahsar, R. (2011). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Kencana. Jakarta
- Malahayati. (2009). *Siapa menjadi genius sejak usia dini IQ, EQ, SQ untuk anak usia 3-7 tahun*. Kendi Mas Media: Jakarta
- Mulyadi, S. (2011). *Membantu anak mengelola amarah*. Erlangga. Jakarta
- Ricki, Y. (2014). Pengaruh puzzle terhadap kecerdasan emosional anak. *Tesis*. Stikes Jenderal Achmad Yani, Cimahi
- Sabri, L. dan Hastono, S.P. (2008). *Statistik kesehatan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Soetjiningsih. dan Ranuh, G. 2013. *Tumbuh kembang anak*. EGC. Jakarta
- Santrock, J.W. 2011. *Masa perkembangan anak*. Salemba medika. Jakarta
- Yuliansyah, Hendy. (2009). *Belajar Membuat Iklan Sukses*. Graha Ilmu: Yogyakarta.