

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME TERHADAP KECERDASAN
EMOSIONAL SISWA KELAS VI SD PERCOBAAN 2 YOGYAKARTA**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

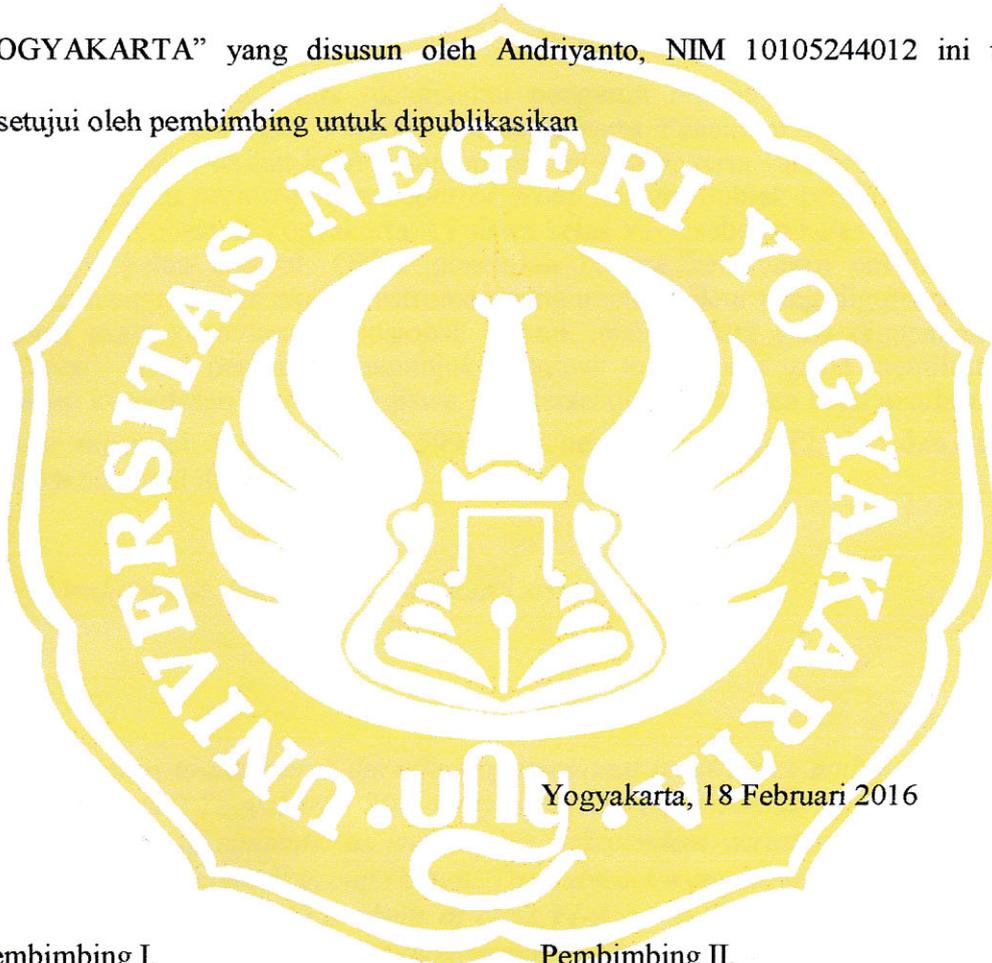


Oleh
Andriyanto
NIM 10105244012

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FEBRUARI 2016**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal “PENGARUH PENGGUNAAN GAME TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELAS VI SD PERCOBAAN 2 YOGYAKARTA” yang disusun oleh Andriyanto, NIM 10105244012 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan



Pembimbing I,

Sungkono, M. Pd.
NIP 19611003 198703 1 001

Pembimbing II,

Estu Miyarso, M. Pd.
NIP 19770203 200501 1 002

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA GAME TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELAS VI SD NEGERI PERCOBAAN 2 YOGYAKARTA

INFLUENCE GAME MULTIMEDIA USE OF EMOTIONAL INTELLIGENCE OF 6TH GRADE STUDENTS IN PRIMARY SCHOOLS

Oleh: andriyanto, Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
Andriyanto138@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia game terhadap kecerdasan emosional siswa kelas VI SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment*, dengan variabel terikat kecerdasan emosional siswa, serta variabel bebas multimedia game. Desain penelitiannya yaitu *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian ini adalah 39 siswa kelas VI SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta. 19 siswa kelas VI-A sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas VI-B sebagai kelas kontrol. Objek penelitian berupa kecerdasan emosional siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan skala. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar skala kecerdasan emosional. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik uji-t (*t-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia game memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis uji-t *gain score*, kedua kelompok, diperoleh t_{hitung} yaitu 5,599 lebih besar dari t_{tabel} (2,093) dan memperoleh nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Kata kunci: *multimedia game, kecerdasan emosional siswa*

Abstract

This research aims to determine the effect of emotional intelligence multimedia games against six graders State Experiment 2 Yogyakarta. This study is a quasi experimental study, the dependent variable of emotional intelligence of students, as well as the independent variables multimedia game. Design research is pretest-posttest control group design. The subjects were 39 students of class VI Elementary School Experiment 2 Yogyakarta. 19 students of class VI-A as an experimental class and 20 students of class VI-B as the control class. The object of research in the form of emotional intelligence of students. Data collection technique used scale, observation and documentation. Data collection instruments used in this research is a sheet of emotional intelligence scale. Data analysis technique used was t-test statistical analysis (t-test). The results showed that multimedia games have a significant effect on the emotional intelligence of students. It is based on the t-test analysis gain score, the two groups, namely 5.599 obtained t is greater than t table (2,093) and 0,000 gained significant value less than 0.05.

Keywords: *multimedia games, emotional intelligence of students*

PENDAHULUAN

Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada kehidupan dan pola pikir manusia sekarang ini. Bisa kita lihat pada anak-anak jaman sekarang dimana anak usia dibawah 10 tahun sudah pandai mengoperasikan teknologi canggih seperti *handphone*, *laptop gadget* dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan waktu bermain dihabiskan didepan layar monitor sehingga sangat berpengaruh terhadap pengalaman si anak tersebut.

Pengalaman pada masa anak-anak merupakan potensi dasar bagi kepribadian yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak terutama pada kecerdasan emosionalnya. Anak yang rendah emosinya jika tidak dikendalikan akan menyebabkan perilaku negatif. Keadaan demikian disebabkan karena kesadaran diri yang rendah, kurang memiliki kendali diri, empati yang salah, kurangnya motivasi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, sehingga setiap muncul persoalan cenderung menyikapinya dengan sikap yang salah atau negatif.

Mitch Antony (2004: 7) mengungkapkan dalam Goleman, di sana menunjukkan fakta bahwa kecerdasan emosional (*Emotional Intelligence*) mempunyai bobot yang jauh lebih besar dalam menentukan potensi sukses seseorang (85%) daripada kecerdasan intelektual (*Intellectual Intelligence*) (15%).

Dari fakta dan teori yang ada tersebut kebutuhan kecerdasan emosional menjadi sangat penting untuk dipenuhi, khususnya pada anak-anak. Menurut Goleman dalam Amalia S. (2004: 5), seorang yang memperkenalkan (*Emotional Quotient*) EQ pertama kali menyatakan bahwa kecerdasan emosional atau (EQ) adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan inteligensi (*to manage our emotional life with intelligence*); menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya (*the appropriateness of emotion and its expression*) melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial. EQ memiliki dasar, yaitu: mengenali emosi, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan. Kecerdasan emosi merupakan sikap moral yang terbentuk melalui proses pengalaman sepanjang hidup dan bisa mengakar dan menjadi watak pada pribadi seseorang.

Kecerdasan emosional akan terus berkembang sepanjang hidup manusia. Hal ini menjadi alasan kuat untuk menanamkan kecerdasan emosional sejak anak-anak. Karena momen anak-anak sangat tepat untuk menanamkan kecerdasan emosional. Pengalaman-pengalaman emosi pada saat anak-anak akan menjadi pondasi kuat untuk mengembangkan potensi kecerdasan emosi anak. Penanaman kecerdasan emosi pada anak dapat dilakukan dengan langkah awal yaitu memahami perkembangan dan kestabilan emosi anak serta memahami

lingkungan perkembangan anak yang dapat digunakan sebagai acuan perkembangan emosi meraka.

Lingkungan yang paling dekat dengan anak adalah keluarga dalam hal ini adalah orang tua. Orang tua menjadi pihak pertama dan utama dalam pemberian pengalaman-pengalaman emosi bagi anak. Pemberian contoh merupakan cara bagi orang tua memberikan pengalaman tersebut. Sebagai pihak yang memiliki peran penting, bekal agama dan pengetahuan mutlak diperlukan oleh orang tua.

Lingkungan memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak. Lingkungan yang paling dekat dengan anak adalah keluarga dalam hal ini adalah orang tua. Orang tua menjadi pihak pertama dan utama dalam pemberian pengalaman-pengalaman emosi bagi anak. Dengan memberikan contoh merupakan salah satu cara orang tua memberikan pengalaman tersebut, sebagai pihak yang memegang peran penting dan utama orang tua harus memiliki bekal agama dan pengetahuan mutlak.

Selain orang tua, teman-teman sepermainan juga menjadi pihak selanjutnya yang akan mempengaruhi kecerdasan anak. Waktu yang dimiliki seorang anak banyak yang digunakan untuk bermain. Bermain adalah makanan dan dunianya anak-anak karena sebagian waktu bagi anak digunakan untuk bermain dan pada masa ini anak memiliki perhatian dan keinginan untuk

melakukan sesuatu yang lain (Bawani, dalam Yasin, 2007: 65).

Efektifitas bermain sekarang menjadi hal penting agar bermain tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak, tetapi juga memberikan manfaat bagi perkembangan kecerdasan emosional anak. Sebenarnya, disadari atau tidak permainan yang dilakukan oleh anak memberikan banyak manfaat bagi perkembangan mentalnya. Kecerdasan-kecerdasan yang telah menjadi potensi bagi anak, akan dapat dikembangkan dalam permainan dengan berbagai teknik dan alat yang digunakan.

Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang ia hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, anak akan melakukan penilaian-penilaian terhadap dirinya, mempunyai harga diri, belajar bagaimana bersikap dan bertingkah laku, bekerjasama, dan sebagainya. Anak saat ini cenderung lebih tertarik pada permainan modern atau yang berbau teknologi. Dari berbagai jenis permainan modern peneliti akan mencoba melakukan eksperimen dengan memanfaatkan game untuk memberi kesempatan bagi anak untuk mendapatkan pengalaman emosional.

Memiliki motivasi yang besar serta rasa ingin tahu yang tinggi merupakan faktor penting dalam sebuah game. Manfaat dari game ini adalah memberi motivasi kepada anak sehingga anak lebih termotivasi untuk bermain sambil belajar. Pengaruh permainan modern tidak bisa

dianggap remeh, game dianggap memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Permainan ini memiliki manfaat yang besar dalam proses perkembangan anak modern di tengah proses globalisasi.

Namun pada kenyataannya di lapangan pandangan masyarakat terkait pengaruh game terhadap kecerdasan anak cenderung merujuk kepada hal-hal yang negatif. Mereka cenderung memandang anak-anak yang sering nge-game hanya membuang-buang waktu dan hanya bersenang-senang saja.

Lima Dasar Kemampuan dalam Teori Kecerdasan Emosi menurut Daniel Goleman:

1) Mengenal Emosi Diri

Mengenal emosi diri sendiri merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi. Kemampuan ini merupakan dasar dari kecerdasan emosional, yakni kesadaran seseorang akan emosinya sendiri. Kesadaran diri membuat lebih waspada terhadap suasana hati maupun pikiran tentang suasana hati, bila kurang waspada maka individu menjadi mudah larut dalam aliran emosi dan dikuasai oleh emosi. Kesadaran diri memang belum menjamin penguasaan emosi, namun merupakan salah satu prasyarat penting untuk mengendalikan emosi

sehingga individu mudah menguasai emosi.

2) Mengelola Emosi

Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu. Menjaga agar emosi tetap terkendali merupakan kunci menuju kesejahteraan emosi. Emosi berlebihan, yang meningkat dengan intensitas terlampau lama akan mengoyak kestabilan kita. Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang ditimbulkannya serta kemampuan untuk bangkit dari perasaan-perasaan yang menekan.

3) Memotivasi Diri Sendiri

Meraih prestasi harus dilalui dengan dimilikinya motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai perasaan motivasi yang positif, yaitu antusiasisme, gairah, optimis dan keyakinan diri.

4) Mengenal Emosi Orang Lain

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati. Menurut Goleman kemampuan seseorang untuk mengenali orang lain atau peduli, menunjukkan kemampuan empati seseorang. Individu yang memiliki kemampuan empati lebih mampu menangkap

sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan orang lain sehingga ia lebih mampu menerima sudut pandang orang lain, peka terhadap perasaan orang lain dan lebih mampu untuk mendengarkan orang lain.

5) Membina Hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar sesama. Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan. Terkadang manusia sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkannya dan sulit juga memahami keinginan serta kemauan orang lain.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *quasi experiment* dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kel	Pretest	Treatment	Posttest
KE	O ₁	X ₁	O ₂
KK	O ₃	X ₂	O ₄

Menurut: Sugiyono (2011: 76)

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober sampai dengan 10 Oktober 2015. Tempat penelitian ini adalah SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta.

Target atau Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta tahun ajaran

2015/2016 yang berjumlah 39 siswa. 19 siswa kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas V-B sebagai kelas kontrol.

Prosedur

Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tahap praeksperimen, tahap pasca eksperimen. Tahap praeksperimen meliputi kegiatan observasi awal, persiapan eksperimen, melakukan *matching*/penyepadanan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol dan melaksanakan *pretest* atau penilaian kemampuan awal keterampilan berbicara siswa. Tahap eksperimen merupakan pelaksanaan perlakuan. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan multimedia *game*, sedangkan kelas control tidak diberi perlakuan. Tahap pelaporan merupakan penilaian kecerdasan emosional siswa setelah diberikan perlakuan atau *posttest*.

Data Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas dari hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrumen penelitian berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, dalam kegiatan penelitian cara memperoleh data ini dikenal dengan metode pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti memilih metode angket/skala, observasi dan dokumentasi. Sedangkan instrumen yang digunakan peneliti adalah

skala, dan peralatan dokumentasi seperti kamera.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik uji-t yang diawali dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Berdasarkan uji asumsi normalitas secara sebaran dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 0,835 dan 0,584 untuk data *pretest* serta 0,175 dan 0,200 untuk data *posttest*. Maka, dapat dinyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai sebaran normal yaitu lebih besar dari 0,05 atau $p > 0,05$

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan uji ANOVA, diperoleh nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,822 untuk data *pretest* dan 0,069 untuk data *posttest*. Sehingga semua kelompok yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai variansi kelompok yang homogen atau kedua kelompok mempunyai varian yang sama.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data kecerdasan emosional siswa diperoleh melalui skala kecerdasan emosional. Pengamatan ini dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*.

1. Penilaian sebelum perlakuan (*pretest*)

Hasil *Pretest* kedua kelas menunjukkan bahwa kecerdasan emosional siswa masih rendah. Hal

tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 46,31 dan kelas kontrol hanya 45,80. Hal itu juga diperkuat dari nilai terendah masing-masing kelas hanya 36 saja, sedangkan nilai tertinggi siswa sebesar 56.

2. Penilaian setelah perlakuan (*posttest*)

Hasil *posttest* kedua kelas menunjukkan bahwa kecerdasan emosional siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata kelas eksperimen yang awalnya sebesar 46,31 meningkat menjadi 70,52 dan kelas kontrol yang awalnya hanya 45,80 meningkat menjadi 58,52. Selain itu skor tertinggi pada kelas eksperimen mencapai 80 dengan skor terendah sebesar 64 sedangkan pada kelas kontrol skor tertinggi mencapai 76 dengan skor terendah 40.

3. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

Berdasarkan tabel rangkuman hasil uji t di bawah diperoleh f sebesar 1,892 $> 0,05$ yang artinya data *gain score* kedua kelompok homogen. Data uji t tersebut memperoleh t_{hitung} yaitu 5,599 lebih besar dari t_{tabel} (2,093) dan memperoleh signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan perbedaan rata-rata (*mean*) yang cukup tinggi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu sebesar 11,01 maka dapat disimpulkan bahwa multimedia *game* memiliki pengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa kelas VI.

Tabel 2. Tabel Uji Hipotesis

Kelompok	Mean	F	T	Sign
Gain Eksperimen	24,21			
Gain Kontrol	13,20	1,892	5,599	0,000

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan penggunaan multimedia *game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa. Perbedaan tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang positif (signifikan) penggunaan multimedia *game* siswa. Siswa dibagi dalam kelompok untuk memainkan multimedia *game*.

Multimedia *game* yang digunakan dalam penelitian ini membutuhkan kerja sama antar siswa sehingga menimbulkan suasana yang dapat merangsang kecerdasan emosional siswa.

Selanjutnya pada kelas kontrol menunjukkan kecerdasan emosional yang baik namun kurang optimal dibandingkan kecerdasan emosional siswa yang diberi perlakuan berupa multimedia *game*. Hal ini disebabkan karena interaksi antar siswa rendah, sehingga siswa cenderung pasif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: Terdapat perbedaan kecerdasan emosional yang signifikan antara kelas yang diberi perlakuan multimedia *game* dengan kelas yang tidak diberi perlakuan di kelas VI SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta. Hal tersebut berdasarkan tabel rangkuman hasil uji-t diperoleh t_{hitung} yaitu 4,577 lebih besar dari t_{tabel} (2,093) dan memperoleh

signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Selain itu terdapat perbedaan rata-rata (*mean*) yang cukup tinggi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu sebesar 11,92.

Multimedia *game* lebih signifikan mempengaruhi kecerdasan emosional siswa kelas VI SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta. Hal tersebut berdasarkan tabel rangkuman hasil uji-t *gain score*, diperoleh f sebesar 1,892 $> 0,05$ yang artinya data *gain score* kedua kelompok homogen. Data uji-t tersebut memperoleh t_{hitung} yaitu 5,599 lebih besar dari t_{tabel} (2,093) dan memperoleh signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 Ditolak dan H_a diterima. Selain itu berdasarkan perbedaan rata-rata (*mean*) yang cukup tinggi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu sebesar 11,01. Maka, multimedia *game* memiliki pengaruh yang signifikan mempengaruhi kecerdasan emosional siswa.

Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka implikasi yang dapat disampaikan sebagai berikut:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kecerdasan emosional siswa antara kelas yang menggunakan multimedia *game* dengan kelas yang menggunakan permainan lapangan. Multimedia *game* dapat meningkatkan rasa percaya diri serta mendorong rasa ingin tahu, motivasi diri siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Multimedia dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan

dan acuan bagi guru dalam usaha untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

Saran

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan masukan atau saran yang perlu dipertimbangkan oleh berbagai pihak sebagai berikut:

Bedasarkan simpulan dan implikasi tersebut maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru hendaknya memanfaatkan atau menggunakan multimedia game sebagai salah satu media untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Multimedia game yang dimaksud adalah multimedia game yang bersifat edukatif, tidak mengandung unsur kekerasan ataupun pornografi.
2. Bagi pihak yang memproduksi multimedia game diharapkan bisa terus berkreasi dalam menciptakan multimedia game yang bersifat edukatif dan terus berinovasi, sehingga semakin banyak pilihan multimedia game untuk siswa.
3. Bagi peneliti berikutnya dapat melakukan kegiatan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan multimedia game, tidak hanya pengaruh terhadap kecerdasan emosional akan tetapi aspek-aspek lain seperti motivasi serta gaya belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Istadi dan Irawati. (2007). *Melipat Gandakan Kecerdasan Emosional Anak*. Jakarta: Pustaka Inti
- Lawrence E. Shapiro. (1998). *Mengajarkan Emotional Intelligence*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama
- Mulyani Sumantri (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Jendral Pendidikan.
- Sugiyono. (2011). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.