

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Emosi ialah interaksi sosial yang melibatkan perasaan, kondisi tertentu, yang melibatkan gerakan tubuh. Emosi berasal dari kata *Movere*, yang memiliki arti menggerakkan atau bergerak yang bisa diartikan sebagai motivasi individu untuk melakukan tindakan tertentu.<sup>1</sup> Emosi adalah reaksi terhadap suatu kejadian atau keadaan yang terjadi untuk menyalurkan perasaan yang dialami dalam bentuk kegembiraan, marah, bahkan sedih sesuai dengan apa yang dirasakan.

Indikator kecerdasan emosional untuk anak usia 5-6 tahun meliputi: pertama, kemampuan guna mengenali dan mengelola perasaan diri secara tepat (mengendalikan diri dengan wajar); kedua, memahami perasaan teman dan meresponsnya dengan cara yang benar; ketiga, kemampuan untuk mengatur diri sendiri; dan keempat, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan situasi yang dihadapi (seperti kebahagiaan, kesedihan, antusiasme, dan lain-lain).<sup>2</sup> Kecerdasan emosional krusial bagi anak karena kurangnya kemampuan mengelola emosi dapat meningkatkan resiko depresi yang dapat menyebabkan gangguan konsentrasi dalam aktivitas sehari-hari, termasuk bermain dan belajar. Sebaliknya jika kecerdasan emosional anak tinggi maka

---

<sup>1</sup> Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya* (Jakarta: Kencana, 2011), 16.

<sup>2</sup> *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 2013.

anak dapat menangani stres sehingga anak memiliki mental yang yang sehat.<sup>3</sup> Berdasarkan hasil observasi pada kelas B6 di TK Kristen Rantepao dari 22 anak, 3 anak berkembang sesuai harapan kecerdasan emosionalnya dan 19 anak mulai berkembang kecerdasan emosionalnya dimana anak tidak mampu mengontrol emosi sehingga pada saat temannya mengejek dan mengganggu anak tersebut merespon dengan memukul. Pada saat anak mendapat gangguan dari temannya anak menanggapi dengan mengucapkan kata-kata kasar. Kemudian jika salah satu anak menangis anak yang lain memberikan ejekan, anak yang tidak mau mengerjakan tugas karena merasa takut salah dan tidak mampu mengerjakannya, anak yang berperilaku tidak sopan dengan naik keatas meja karena perasaan gembira, anak berteriak pada saat mengungkapkan rasa senang.

Dari observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa kecerdasan emosional anak pada kelas B6 masih rendah. Yang berdampak pada diri anak, dimana anak akan mengalami kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain yang kemudian berdampak pada psikologi anak dan keberhasilan belajar di sekolah.<sup>4</sup> Anak yang belum berkembang emosionalnya akan sulit membangun hubungan baik dengan orang lain akibat dari kurangnya penguasaan emosi diri yang menyebabkan anak dapat mengambil tindakan yang dapat merugikan orang lain bahkan akan membuat mereka dijauhi oleh teman-teman sebayanya.

---

<sup>3</sup> Rika Sa'diyah, "Urgensi Kecerdasan Emosional Bagi Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2018): 1–19.

<sup>4</sup> Irma Sulistiawati et al., "Stimulasi Aspek Sosial-Emosional Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 1125–1138.

Ketika anak memasuki pendidikan TK, anak akan keluar dari lingkungan keluarga, anak akan belajar untuk bersosialisasi dilingkungan barunya. Bermain dan belajar bersama orang lain membuat anak harus meninggalkan sikap egosentrisnya sehingga anak tidak bersikap ingin menang sendiri saat bermain dengan temannya. Dalam bermain anak seharusnya mempertimbangan sudut pandang teman bermainnya sehingga tidak bersikap egosentris, anak belajar untuk menunda kepuasan sendiri seperti sabar menunggu giliran.<sup>5</sup> Pada saat bermain anak belajar untuk bermain bersama dan berbagi mainan dengan temannya.

Anak tidak bisa terpisahkan dari kegiatan bermain, bermain adalah dunia bagi mereka dengan bermain anak akan merasa senang, mendapat banyak pengalaman, meningkatkan kecerdasan, menumbuhkan kreativitas dan belajar banyak hal seperti mengontrol emosi, berkomunikasi dengan orang lain, disiplin, serta berani mencoba. Dalam dunia anak terdapat berbagai jenis permainan, melalui kegiatan bermain guru dan orang tua dapat memberikan didikan kepada anak, oleh sebab itu guru dan orang tua harus bisa menentukan permainan yang akan dilakukan anak agar menstimulus perkembangan anak. Permainan *puzzle* ialah permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan emosional pada anak. *Puzzle* melibatkan penyusunan potongan-potongan gambar untuk membentuk gambar utuh

---

<sup>5</sup> Ni Ketut Alit Suarti, "Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Paedagogy* 2, no. 1 (2015): 13–21.

yang dapat menstimulus fokus anak dan emosional anak.<sup>6</sup> Dalam permainan *puzzle* anak dituntut untuk mampu menyatukan setiap kepingan *puzzle* menjadi sebuah gambar atau bentuk yang utuh.

Beberapa manfaat permainan *puzzle* yaitu melatih anak berinteraksi dengan temannya bahkan mampu untuk bekerja sama, permainan *puzzle* juga melatih kesabaran dan ketekunan dimana anak harus mampu menyusun kepingan *puzzle*.<sup>7</sup> Ketika anak bersosialisasi anak belajar untuk mengenal perasaan temannya dan mengendalikan emosi sehingga anak mampu berinteraksi dengan baik bahkan mampu bekerjasama dengan orang lain. Anak juga belajar mengendalikan diri sehingga mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Berdasarkan latar belakang diatas melalui permainan *puzzle* guru dapat menstimulus kemampuan emosi pada aud, dalam permainan *puzzle* anak dituntut untuk mampu menyusun setiap keping dengan penuh kesabaran sehingga membentuk sebuah gambar.

Adapun penelitian yang selaras dengan penelitian ini ialah Mimpira Haryono tahun 2020, yang menemukan bahwa permainan *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional aud. Penelitian berikutnya, Aliya Bifadlilah et al., tahun 2023, menemukan bahwa permainan *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional AUD. Penelitian ketiga, yang dilakukan oleh Gea Fawita Akbar dkk. pada tahun 2022 Hasil penelitian

---

<sup>6</sup> Suci Amalia and Dahlia Patiung, "Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini," *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 4, no. 1 (2021): 53.

<sup>7</sup> Meningkatkan Perkembangan, Sosial Emosional, and Anak Usia, "Alat Permainan Edukatif ( APE ) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini" 4, no. 2 (2022): 381–387.

memperlihatkan bahwa permainan puzzle meningkatkan perkembangan motorik halus, sosial emosional, dan kognitif AUD secara signifikan.<sup>8</sup>

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan sebelumnya perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan puzzle dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak kelas B6 TK Kristen Rantepao.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kecerdasan emosional pada anak kelas B6 di TK Kristen Rantepao.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Tulisan ini kiranya dapat memberi pengetahuan dan sumbangsi pemikiran bagi IAKN Toraja PKAUD, yang berhubungan dengan penerapan permainan puzzle dan peningkatan kecerdasan emosional anak usia dini, yaitu pada mata kuliah metode pengembangan sosial-emosional AUD dan mata kuliah bermain dan permainan.

---

<sup>8</sup> Gea Fawita Akbar, I Wayan Karta, and I Made Suwasa Astawa, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus Dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Labuhan Haji," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 4b (2022).

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Harapan penulis semoga tulisan ini dapat digunakan oleh sekolah sebagai masukan atau dorongan bagi guru PAUD, khususnya di TK Kristen Rantepao, Toraja Utara untuk meningkatkan kreatifitas pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak usia dini.

### b. Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini anak mendapatkan pengalaman dalam stimulasi kecerdasan emosional melalui permainan puzzle.

### c. Bagi Guru

Sebagai alternatif metode untuk menstimulasi perkembangan kecerdasan emosional anak.

## E. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN, memuat latar belakang, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA, memuat berbagai teori-teori yang melandasi penelitian terhadap permasalahan yang ada.

BAB III: METODE PENELITIAN, yang memuat setting penelitian, rancangan tindakan penelitian, indikator capaian, instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV: PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN, memuat penjelasan per-siklus, analisis data, dan pembahasan siklus.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN, yang memuat simpulan dan saran.