



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN SOSIAL
DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KECERDASAN
EMOSI ANAK DI KELAS VII MTsN KARANGAMPEL
KABUPATEN INDRAMAYU**

NURKHAYATI
NIM. 58440874

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA (RI)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI
CIREBON
2012 M / 1434 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

NURKHAYATI : *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN SOSIAL DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KECERDASAN EMOSI ANAK DI KELAS VII MTsN KARANGAMPEL KABUPATEN INDRAMAYU*

Belajar mengajar di MTsN Karangampel kebanyakan guru menggunakan metode yang konvensional, disini guru yang lebih aktif dalam pembelajaran dan dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa, akibatnya menghasilkan siswa yang pasif, bosan dan monoton sehingga kurangnya aktifitas siswa selama proses pembelajaran dan akhirnya berdampak pada kurang berkembangnya kecerdasan emosi anak. Dengan demikian proses belajar mengajar satu arah saja guru ke murid sehingga murid hanya duduk, diam, dengar dan catat (D3C).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran bermain sosial terhadap perkembangan kecerdasan emosi anak, mengetahui penerapan model pembelajaran bermain sosial yang dimiliki oleh guru, mengetahui kecerdasan emosi anak serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya dalam menggunakan model pembelajaran bermain sosial sehingga dapat mengembangkan kecerdasan emosi anak.

Jadi dalam proses ini seseorang belajar dengan memperhatikan model dan observasi seolah-olah mengalami sendiri apa yang dialami oleh model tersebut. Banyak factor yang menyebabkan anak kurang dalam mengembangkan kecerdasan emosinya seperti diantaranya kurang pengawasan orang tua, guru, pengaruh teman sebaya dan lingkungan dimana ia tinggal.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, sumber data yang digunakan adalah data teoritik dan data empirik. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan angket. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan product moment.

Berdasarkan perhitungan angket model pembelajaran bermain sosial didapat nilai rata-rata 46,05% dan termasuk kedalam rentang 40% - 54% atau termasuk dalam kategori cukup sedangkan hasil olah data angket kecerdasan emosi anak diperoleh nilai rata-rata 37,36% termasuk kedalam rentang 0% - 39% atau termasuk dalam kategori kurang. Hasil yang diperoleh dari perhitungan product moment adalah 0,02 yang berarti ada hubungan positif antara penerapan model pembelajaran bermain sosial dengan perkembangan kecerdasan emosi anak. Jika dilihat dari tabel koefisien korelasi, nilai 0,02 termasuk kedalam kategori sangat rendah. Dari perhitungan koefisien determinasi, pengaruh penerapan model pembelajaran bermain sosial terhadap perkembangan kecerdasan emosi anak sebesar 1% dan sisanya 99% ditentukan oleh variabel lain. Jika dilihat dari uji t, diperoleh t hitung sebesar 1 sehingga t hitung > t tabel atau $1 > 0,304$. Maka H_0 diterima H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran bermain sosial terhadap perkembangan kecerdasan emosi anak.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Illahi Robbi yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN SOSIAL DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KECERDASAN EMOSI ANAK DI KELAS VII MTsN KARANGAMPEL KABUPATEN INDRAMAYU”. Sholawat serta salam senantiasa Allah SWT limpahkan kepada Rosul junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya serta pengikutnya hingga akhir zaman.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa moril maupun materil. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.Maksum, M.A., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Nuryana, M.Pd., Ketua Jurusan Tadris IPS IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Ibu Dra. Ety Ratnawati, M.Pd., Dosen Pembimbing I.
5. Bapak Drs. Mahdi, M.Ag., Dosen Pembimbing II.
6. Ibu Dra. Hj. Tati Nurhayati, M.A., Dosen Penguji I.
7. Bapak Drs. Nasehudin, M.Pd., Dosen Penguji II.
8. Kepala Sekolah dan Guru-guru MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Penulis menyadari sepenuhnya, walau dengan segala daya dan upaya yang telah penulis usahakan semaksimal mungkin, namun masih terdapat kekurangan dan kekhilafan dalam penulisan skripsi ini. Penulis pun sangat berterima kasih dan terbuka untuk menerima saran dan kritik yang konstruktif guna penyempurnaan skripsi ini.

Hanya doa yang dapat penulis panjatkan ke hadirat Illahi Robbi, semoga amal baik Bapak/Ibu/Saudara/Saudari yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini mendapat pahala dari Allah SWT. Amin.

Cirebon, November 2012

Penulis

NURKHAYATI
NIM. 58440874



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
PERSETUJUAN	
PENGESAHAN	
NOTA DINAS	
OTENSITAS SKRIPSI	
RIWAYAT HIDUP	
PERSEMBAHAN	
MOTTO HIDUP	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Kerangka Pemikiran.....	12
F. Hipotesis.....	20
G. Sistematis Penulisan.....	21
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Model Pembelajaran	23
B. Bermain Sosial	24
1. Definisi bermain sosial.....	24
2. Kelebihan dan kekurangan bermain sosial.....	24
3. Langkah-langkah bermain sosial.....	25



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

C. Bermain.....	26
1. Definisi bermain.	26
2. Tujuan bermain.	28
3. Fungsi bermain.	30
4. Manfaat bermain.	31
D. Permainan.	33
1. Definisi permainan.	33
2. Jenis-jenis permainan	33
3. Teori-teori permainan.....	35
4. Faedah permainan	39
5. Macam permainan	41
E. Kecerdasan Emosi.....	42
1. Definisi kecerdasan emosi	42
2. Karakteristik-karakteristik emosi anak	43
3. Factor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi anak	44
4. Cara meningkatkan kecerdasan emosi.	53

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	56
B. Kondisi Objektif.....	56
C. Populai dan Sampel.....	59
D. Sumber Data.....	60
E. Instrument pengumpulan data.....	61
F. Instrument penelitian.	62
G. Teknik Analisi Data	65



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Respon siswa terhadap penerapan Model pembelajaran Bermain sosial di kelas VII MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu.	68
B. Perkembangan kecerdasan emosi anak di kelas VII MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu	85
C. Pengaruh penerapan model pembelajaran bermain social terhadap perkembangan kecerdasan emosi anak di kelas VII MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu.....	101

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	106
B. Saran	107

DAFTAR PUSTAKA.....	109
----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Bagan kerangka berfikir.....	20
Tabel 3.1	Keadaan siswa.....	58
Tabel 3.2	Penafsiran nilai prosentase.....	65
Tabel 3.3	Skala prosentase penafsiran hasil perhitungan.....	65
Tabel 4.1	Saya senang belajar ips dengan menggunakan model pembelajaran bermain sosial.	70
Tabel 4.2	Saya sangat menyukai cara pembelajaran ips dengan Menggunakan model pembelajaran bermain sosial.	71
Tabel 4.3	Belajar ips dengan menggunakan model pembelajaran bermain sosial membuat belajar saya lebih aktif.	72
Tabel 4.4	Belajar ips dengan menggunakan model pembelajaran bermain sosial baru saya kenal.....	72
Tabel 4.5	Belajar ips dengan menggunakan model pembelajaran bermain sosial menjadikan pengetahuan, wawasan dan pengalaman saya lebih luas.	73
Tabel 4.6	Belajar ips menggunakan model pembelajaran bermain sosial membantu perkembangan kecerdasan emosi saya.....	74
Tabel 4.7	Saya merasa lebih aktif dalam belajar ips dengan menggunakan model pembelajaran bermain sosial.....	75
Tabel 4.8	Saya senang belajar sambil bermain.	75
Tabel 4.9	Setelah saya belajar ips dengan menggunakan model pembelajaran bermain sosial perkembangan kecerdasan emosi saya lebih meningkat lagi.....	76
Tabel 4.10	Saya malas belajar ips dengan menggunakan model pembelajaran bermain sosial.	77
Tabel 4.11	Dengan menggunakan model pembelajaran bermain sosial dalam pembelajaran ips membuat saya jenuh dan bosan.	77



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Tabel 4.12 Saya kurang menyenangi membuat tugas yang diberikan.	78
Tabel 4.13 Saya tidak yakin bahwa saya berhasil dalam memecahkan tugas tentang kegiatan pokok ekonomi.	79
Tabel 4.14 Saya merasa kesulitan dalam menggunakan model pembelajaran bermain sosial.	79
Tabel 4.15 Saya merasa tidak pernah menggunakan kecerdasan saya dalam belajar.	80
Tabel 4.16 Mempelajari ips dengan menggunakan model pembelajaran bermain sosial terhadap perkembangan kecerdasan emosi saya bukanlah keterpaksaan bagi saya.	81
Tabel 4.17 Saya masih malu-malu berinteraksi dengan teman-teman di kelas.	81
Tabel 4.18 Saya merasa kesulitan dalam belajar ips dengan menggunakan model pembelajaran bermain sosial.	82
Tabel 4.19 Menurut saya menggunakan model pembelajaran bermain Sosial sesuatu yang sangat membosankan.	83
Tabel 4.20 Belajar ips dengan menggunakan model pembelajaran bermain sosial tidak membuat belajar saya lebih aktif.	83
Tabel 4.21 Rekapitulasi respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran bermain sosial.	84
Tabel 4.22 Sewaktu belajar, saya terpengaruh oleh suasana hati dan perasaan diri saat itu.	87
Tabel 4.23 Saya menyadari kekurangan dan kelebihan yang ada pada diri saya.	88
Tabel 4.24 Saya meluangkan waktu untuk merenung dan belajar dari pengalaman.	88
Tabel 4.25 Saya terbuka dan menerima umpan balik atau saran yang tulus dari orang lain.	89



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Tabel 4.26 Saya terus belajar dan mengembangkan diri untuk sukses.....	90
Tabel 4.27 Saya bersikap terbuka dalam bergaul dengan orang lain.	90
Tabel 4.28 Saya yakin dengan kemampuan yang dimiliki sendiri.	91
Tabel 4.29 Saya menghadapi situasi yang sulit dengan penuh kesabaran.	91
Tabel 4.30 Saya menjaga perasaan orang lain dan tidak mempermalukan mereka	92
Tabel 4.31 Saya memenuhi janji yang telah saya buat dengan siapa pun.....	93
Tabel 4.32 Saya selalu berhati-hati terhadap orang yang baru saya kenal.....	93
Tabel 4.33 Saya menyesuaikan diri dalam setiap situasi dan kondisi.	94
Tabel 4.34 Saat orang lain sedang bicara, saya menjadi pendengar yang baik dan memerhatikannya.	95
Tabel 4.35 Saya membantu dan menolong orang lain berdasarkan kerelaan. .	95
Tabel 4.36 Saya menghargai kemajuan dan keberhasilan yang diraih orang lain.....	96
Tabel 4.37 Saya senang bergaul dengan orang-orang dari berbagai macam latar belakang.	97
Tabel 4.38 Saya menerima perbedaan pandangan yang muncul.	97
Tabel 4.39 Saya terampil dalam memberikan persuasi.....	98
Tabel 4.40 Saya memberikan dukungan secara langsung kepada teman untuk keberhasilan mereka.....	99
Tabel 4.41 Saya bersedia berbagi informasi secara utuh dengan teman.....	99
Tabel 4.42 Rekapitulasi perkembang kecerdasan emosi anak.	100
Tabel 4.43 Korelasi antara penerapan model pembelajaran bermain sosial dengan kecerdasan emosi anak.	101



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tahapan kehidupan manusia pada dasarnya sama dengan perubahan geologis bumi yang menjadi evolusi kehidupan yang bertahap dan didalam setiap tahap dapat dibedakan dengan adanya ciri dan karakteristik tertentu yang menonjol merupakan kesatuan, keutuhan dan keunikan tiap-tiap perubahan dan masa-masa dimana perubahan itu terlihat jelas adalah ketika anak sudah memasuki sekolah. Di Indonesia umumnya mereka mengikuti program pendidikan sebagai suatu jembatan sebelum masuk ke dalam lingkup sekolah pada tingkatan yang lebih tinggi. Terlepas dari perbedaan adanya karakteristik dalam setiap perkembangan yang berbeda pada sekitar usia anak yang sama oleh karena itu melatih anak dan ketentuan belajar yang direncanakan sesuai dengan model utama karakteristik anak dan kelompok budaya tertentu. Selanjutnya, kelompok budaya mengharapkan setiap anak menguasai tugas perkembangan yang ditetapkan untuk tahap tersebut. (Elizabeth B.Hurlook, 1997: 39)

Bermain sosial dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya serta proses pembelajaran tidak lepas dari adanya kegembiraan dan keceriaan maka model pembelajaran bermain sosial



merupakan suatu bentuk permainan yang dilatar belakangi adanya interaksi sosial atau permainan yang bernuansa sosial.

Pada dasarnya semua orang tua menginginkan perkembangan anaknya berjalan normal seiring dengan pertumbuhan usianya dan anak bersekolah sudah berusaha mengendalikan lingkungan dengan belajar menyesuaikan diri secara sosial karena lingkungan sosial inilah yang memberikan fasilitas bermain pada anak untuk pelaksanaan realisasi diri. (Kartini Kartono, 1995: 42)

Tanpa adanya proses sosialisasi bisa dipastikan perkembangan anak pun tidak berjalan normal karena tidak ada seorang pun yang bisa hidup tanpa bantuan orang lain. Dengan kata lain Anak itu merupakan pribadi sosial yang memerlukan relasi dan komunikasi dengan orang lain untuk memanusiakan dirinya sepertinya ingin dicintai, diakui serta dihargai.

Dunia anak adalah dunia kegembiraan, keceriaan serta tanpa beban dalam melakukan segala sesuatu. Dari keceriaan itu diimplementasikan anak dengan bermain. Banyak orang berpendapat bahwa bermain merupakan pemborosan waktu tanpa hasil apapun. Anggapan tersebut salah besar karena belajar menjadi sosial bergantung pada kesempatan berhubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dan hal ini terjadi dalam kegiatan bermain maka bermain saat ini dianggap sebagai alat yang penting bagi sosialisasi, untuk itulah dibutuhkan dalam lingkungan sekolah suatu Pembelajaran yang menjadikan mereka mudah untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Dan ini akan terealisasi dengan menerapkan model pembelajaran yang



bernuansa sosial. Dari sini peran guru yang mengamati cara bermain anak akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya masing-masing akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Diantara aspek-aspek perkembangan pada diri anak adalah perkembangan fisik, intelegensi, emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral serta kesadaran beragama. Akan tetapi perkembangan emosi pada usia sekolah sangatlah menonjol. Hal ini dikarenakan anak-anak sudah mulai menyadari dirinya berbeda dengan orang lain, kesadaran ini diperoleh dari pengalamannya, bahwa tidak setiap keinginannya dipenuhi oleh orang lain. Dia menyadari bahwa keinginannya berhadapan dengan keinginan orang lain sehingga orang lain tidak selamanya memenuhi keinginannya, bersamaan dengan itu berkembang pula perasaan harga diri yang menuntut pengakuan dari lingkungannya. (Syamsu Yusuf, 2000: 171)

Jenis emosi yang berkembang adalah takut, cemas, marah, cemburu, kegembiraan, kasih sayang. Salah satu faktor dalam keberhasilan belajar adalah perkembangan energi yang sehat untuk itulah guru sangat berperan guna membimbing anak atau peserta didik dalam mengolah emosinya sesuai dengan situasi yang dihadapi. Dari situlah suatu kondisi dimana anak tetap merasa gembira diusianya dan mampu untuk mengembangkan emosinya secara normal. Dalam kehidupan anak, emosi memiliki sejumlah peranan antara lain:

1. Emosi menambah kesenangan terhadap pengalaman sehari-hari, baik pengalaman yang menyenangkan maupun pengalaman yang tidak menyenangkan. Kesenangan terhadap pengalaman tersebut dirasakan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
 2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
1. dalam bentuk “*after effect*” (efek yang dirasakan anak sesudah pengalaman itu terjadi)
 2. Emosi berperan sebagai bentuk komunikasi dengan ekspresi dan reaksi-reaksi tubuh lainnya. Seseorang menyampaikan perasaannya kepada orang lain
 3. Emosi merupakan sumber penilaian sosial dan penilaian diri. Seseorang dinilai berdasarkan emosi yang bekerja secara dominan dalam dirinya dan juga berdasarkan caranya mengungkapkan emosinya
 4. Emosi mempengaruhi interaksi seseorang. (T. Sutjihati Somantri, 2006: 54)

Masih banyak lagi peranan emosi dan disitu kita bisa mengetahui begitu pentingnya mendampingi anak dalam setiap tingkah lakunya dengan harapan nantinya anak bisa terlatih untuk mengembangkan emosinya. Karena banyak ditemui kurangnya pemahaman untuk mengembangkan kecerdasan emosi anak, untuk itu memberi perhatian pada tahap-tahap emosi anak sangat diperlukan karena orang yang memiliki kecerdasan emosi tinggi akan merasa nyaman dengan sendirinya, orang lain dan dunia lingkungan pergaulannya. Ia selalu berfikir positif, simpatik dan menyenangkan, penuh semangat dan tanggung jawab selalu ceria mudah bergaul dengan orang baru. (Imam Misbikin, 2004: 279-280)

Maka lembaga diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang bisa meningkatkan kecerdasan emosi pada anak karena kedua faktor tersebut yaitu bermain dalam proses sosialisasi diduga bisa mengembangkan kecerdasan emosi anak dan keduanya saling berhubungan satu sama lain. Hal tersebut bisa kita lihat proses bermain merupakan wahana untuk bisa bersosialisasi dengan orang lain karena dalam melakukan kegiatan bermain anak akan mampu mengembangkan, menyalurkan keinginannya tanpa beban. Disaat bermain inilah emosi anak juga ikut andil didalamnya karena emosi anak



akan tampak terlihat ketika dia bersosialisasi dengan teman sebayanya. Untuk menjadikan pembelajaran ips itu menyenangkan dan mampu memotivasi anak untuk bisa mengendalikan emosinya.

Dalam era globalisasi dan reformasi diperlukan perubahan-perubahan untuk peningkatan mutu pendidikan, salah satu teknik untuk merubahnya perlu penerapan model pembelajaran yang berfungsi mengembangkan bakat dan kreatifitas secara optimal, baik ranas kognitif, afektik, sensoris dan intuitif (dorongan dari dalam untuk mengarah kepada cita-cita). Disamping itu juga faktor intelegensi atau kecerdasan sebagai salah satu faktor internal seyogyanya dikemukakan pula peranan dari kecerdasan emosi dan kecerdasan moral, sebagai mana akhir-akhir ini banyak ditekankan.

Penerapan model bermain sosial adalah belajar memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut, tujuannya adalah untuk menguasai pemahaman, kecerdasan dalam memecahkan masalah-masalah sosial seperti masalah keluarga, masalah persahabatan, masalah kelompok, masalah-masalah lain yang bersifat kemasyarakatan, untuk mengatur dorongan nafsu pribadi demi kepentingan bersama dan memberi peluang kepada orang lain atau kelompok lain untuk memenuhi kebutuhannya secara berimbang dan proporsional.

Bermain sosial adalah cara alamiah anak untuk mengungkapkan konflik dalam dirinya yang tidak disadarinya agar dapat mempermudah anak dalam bersosialisasi dengan temannya, guru maupun orang lain tanpa



menghilangkan dunia kesenangan anak meskipun sudah memasuki pendidikan formal.

Menurut Pressly dan Mc Cormick, 1995: 216. Teori bermain sosial, teori ini dikemukakan oleh Albert Bandura, seorang psikolog pada Universitas Stanford Amerika Serikat. Berdasarkan 2 asumsi yaitu

1. Bahwa individu melakukan pembelajaran dengan meniru apa yang ada di lingkungannya, terutama perilaku-perilaku orang lain.
2. Terdapat hubungan terkait yang erat antara anak dengan lingkungannya. Pembelajaran terjadi dalam keterkaitan antara tiga pihak yaitu lingkungan, perilaku dan faktor-faktor.

Dalam mengembangkan proses pengajaran yang efektif, teori ini menyarankan strategi sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi model-model perilaku yang akan digunakan dalam kelas
2. Mengembangkan perilaku yang memberikan nilai-nilai secara fungsional, dan memilih perilaku-perilaku model
3. Mengembangkan urutan atau peringkat proses pengajaran
4. Menerapkan aktifitas pengajaran dan membimbing aktifitas pembelajaran siswa dalam membentuk proses kognitif dan motorik.

Belajar sosial juga dapat mengembangkan kecerdasan emosi siswa untuk berfikir secara logis dan rasional yang tujuannya untuk memperoleh aneka ragam kecerdasan menggunakan prinsip-prinsip dan konsep-konsep dasar dari berbagai sistem pengetahuan. Jenis model pembelajaran ini sangat erat



kaitannya dengan belajar pemecahan masalah untuk meningkatkan efektifitas belajar yang lebih rasional lagi maka siswa diharapkan memiliki kemampuan rasional problem solving yaitu kemampuan memecahkan masalah dengan menggunakan pertimbangan dan strategi akal sehat, logis dan sistematis untuk mendapat peningkatan mutu belajar siswa yang lebih kompeten.

Teori kecerdasan emosi mencakup pengendalian diri, semangat dan ketekunan, kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi, kesanggupan untuk mengendalikan dorongan hati dan emosi, tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berfikir, untuk membaca perasaan terdalam orang lain (empati) dan berdoa, untuk memelihara hubungan dengan sebaik-baiknya kemampuan untuk menyelesaikan konflik serta untuk memimpin. (Asep Dadang, 2007: 57).

Berdasarkan penelitian awal ditemukan bahwa disekolah anak-anak akan memperoleh ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru-guru mereka, dalam pembelajaran ips dapat dilakukan dengan berbagai cara dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, guru selalu menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah dan tanya jawab sehingga interaksi antar subjek kurang intensif dan kurang interaktif. Padahal banyak metode yang mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran seperti model pembelajaran bermain sosial yang bisa menghasilkan siswa aktif. Pada metode yang konvensional, disini guru yang lebih aktif dalam pembelajaran dan dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa, akibatnya menghasilkan siswa yang pasif, bosan



dan monoton sehingga kurangnya aktifitas siswa selama proses pembelajaran dan akhirnya berdampak pada kurang berkembangnya kecerdasan emosi anak.

Dengan demikian proses belajar mengajar satu arah saja guru ke murid sehingga murid hanya duduk, diam, dengar dan catat (D3C). Didalam kegiatan bermain anak juga mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah tidak terpaku dan monoton melainkan memilih variasi yang sesuai. Bermain sosial merupakan salah satu alternative yang dapat ditempuh untuk dapat mengembangkan kecerdasan emosi anak.

Ada beberapa masalah yang menghambat pengajaran ips pada pendidikan lembaga-lembaga pendidik formal yang teridentifikasi di antaranya yaitu pembelajaran ips pada umumnya bersifat konvensional artinya para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Biasanya guru melaksanakan pengajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah, sehingga kecerdasan emosi anak kurang berkembang.

Masalah lain yaitu kurangnya motivasi dari siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas, siswa cenderung kurang aktif sehingga menyebabkan pembelajaran bersifat teacher-centered. Ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru untuk menciptakan metode pembelajaran yang menarik yang melibatkan peran serta siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.



Banyak usaha yang dilakukan untuk membuat para siswa mampu mengembangkan kecerdasan emosi anak dengan baik. Salah satunya adalah konsep cara belajar siswa aktif yang sudah lama diperkenalkan tapi kenyataannya tanpa guru siswa tidak memiliki minat yang tinggi untuk belajar menggunakan kecerdasan emosinya sebagai alat komunikasi. Hal ini terlihat pada kegiatan pembelajaran, dimana ada siswa yang tidak mampu bertanya, menjawab ataupun mengungkapkan keinginannya dalam pembelajaran.

Permasalahan yang ada yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam mengembangkan kecerdasan emosinya diperlukan hubungan yang saling mendorong antara guru, siswa, metode dan media agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Oleh karena itu guru sebagai tenaga pengajar yang profesional harus mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien menuju tercapainya hasil belajar yang maksimal. Guru sebagai tenaga pengajar harus mempunyai wawasan tentang pemilihan metode pembelajaran dan dapat memilih metode dan media yang sesuai dengan materi, situasi dan kondisi sehingga lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Maka dari permasalahan tersebut peneliti ingin mengangkat judul skripsi “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN SOSIAL DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KECERDASAN EMOSI ANAK DI KELAS VII MTsN KARANGAMPEL KABUPATEN INDRAMAYU”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Kajian

Wilayah yang digunakan dalam penelitian ini adalah Strategi Belajar Mengajar (SBM).

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah yang timbul dalam penelitian ini yaitu tentang Seberapa besar penerapan model pembelajaran bermain sosial dan pengaruhnya terhadap perkembangan kecerdasan emosi anak.

2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini mencakup :

a. Model pembelajaran bermain sosial

- 1) Respon siswa
- 2) Pemberian motivasi
- 3) Evaluasi

b. Kecerdasan emosi anak

- 1) Kesadaran diri
- 2) Pengaturan diri
- 3) Turut merasakan (empati)
- 4) Keterampilan sosial



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran bermain sosial di Kelas VII MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu?
- b. Bagaimana perkembangan kecerdasan emosi anak di Kelas VII MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu?
- c. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran bermain sosial terhadap perkembangan kecerdasan emosi anak di Kelas VII MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang:

1. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran bermain sosial di Kelas VII MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu
2. Perkembangan kecerdasan emosi anak di Kelas VII MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran bermain sosial terhadap perkembangan kecerdasan emosi anak di Kelas VII MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu.



D. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini mempunyai beberapa manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan terhadap lembaga yang menjadi objek penelitian. Artinya dapat digunakan sebagai pedoman kegiatan pendidikan atau dapat menjadi dokumen yang digunakan untuk acuan
2. Bagi Siswa: Membantu anak untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki anak dan Membantu anak meningkatkan daya ketertarikan anak terhadap suatu pelajaran yang dianggapnya kurang menarik
3. Bagi Guru: Untuk mengetahui sejauh mana dapat mengembangkan kecerdasan emosi anak, Untuk menambah pengetahuan bagi guru dalam menggunakan metode yang dapat membuat anak menjadi lebih aktif.

E. Kerangka Pemikiran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. (Arends, 1997: 7)



Model pembelajaran bermain sosial adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan hubungan individu dan masyarakat atau orang lain dan diimplementasikan dalam suatu permainan.

Model pembelajaran bermain sosial merupakan suatu bentuk permainan yang dilatarbelakangi adanya interaksi sosial atau permainan yang bernuansa sosial. Dari sinilah muncul beberapa definisi dari bermain.

Sementara itu Montecori mengartikan kegiatan bermain sebagai latihan jiwa dan badan demi kehidupan anak di masa depan. Berbagai permainan yang dilakukan anak merupakan latihan atas berbagai tugas dan fungsi yang akan dijalani di waktu yang akan datang dari penjelasan beberapa pengamat pendidikan menunjukkan betapa urgennya permainan bagi anak-anak.

Bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti hanya makanan, cinta kasih. (Soetjiningsih, 1995: 25)

Tentang bermain, Hurlock (1999: 115) menyatakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak atau suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak sehingga anak lebih siap untuk



menghadapi lingkungannya dan lebih siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Masing-masing kecerdasan dapat berkembang optimal secara bersamaan jika mendapat kesempatan untuk dikembangkan.

Bermain sosial adalah cara alamiah anak untuk mengungkapkan konflik dalam dirinya yang tidak disadarinya agar dapat mempermudah anak dalam bersosialisasi dengan temannya, guru maupun orang lain tanpa menghilangkan dunia kesenangan anak meskipun sudah memasuki pendidikan formal.

Atkinson Hilgard (1997: 2001), mengemukakan pendapatnya bahwa, anak akan mempelajari sebagian besar keterampilan sosialnya dari interaksi dengan sesamanya. Mereka akan belajar memberi memutuskan membagi pengalamannya bersama-sama.

Aspek-aspek sosial anak yang akan mulai terlihat adalah anak akan mulai bermain sendiri (soliter), anak mulai bermain parallel yaitu berada didekat teman sekelas tetapi tanpa interaksi, anak mulai bermain sosial (mulai ada interaksi dengan teman didekatnya), anak mulai bermain asosiatif (secara berpasangan), anak mulai bermain kooperatif dalam kelompok-kelompok kecil atau besar, ada peran masing-masing dan anak mulai bermain kolaboratif (bersama orang tua, guru, asisten atau orang dewasa lain).

Membantu tiap anak agar merasa diterima didalam kelompok, mengembangkan kompetensi social, membantu anak belajar berkomunikasi dan bergaul dengan orang lain, mengembangkan empati (merasakan perasaan



orang lain) dan (saling) menghargai diri dan lingkungannya (sebaya, orang dewasa, aturan, barang dan alam).

Menurut Slamet Suyanto, 2005: 115. Teori bermain sosial bagi anak-anak, teori ini ada 2 yaitu:

1. Teori Klasik

Teori klasik menerangkan ada empat alasan mengapa anak suka bermain sosial dengan dasar sebagai berikut :

a) Kelebihan Energi

Teori ini antara lain didukung oleh filsuf, Herbert Spencer, yang menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain sosial dan kelebihan energi itu terjadi karena manusia melalui evolusinya mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidupnya maka kelebihan energi harus disalurkan melalui cara yang sesuai dalam hal ini permainan merupakan cara yang sebaik-baiknya. (Fj. Monks, 1982 : 117)

b) Insting

Teori ini menyatakan bahwa bermain sosial merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa. Teori ini senada dengan teori biologis yang dipaparkan oleh Karl Groos yang menyatakan bahwa dengan



bermain sosial anak bias belajar untuk mempersiapkan diri dengan tenaga dan pikirannya untuk masa depannya. (Agus Sujanto, 1984: 32)

c) Rekapitulasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain sosial merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang. Menurut Hall maka permainan merupakan sisa-sisa periode perkembangan manusia waktu dulu tetapi yang sekarang perlu sebagai stadium transisi dalam perkembangan individu. (Fj. Monks, 1982 :117)

2. Teori Modern

Teori ini memandang bermain sosial sebagai bagian dari perkembangan anak, baik kognitif, emosional maupun sosial anak. Adapun dalam teori ini terbagi atas tiga bagian, yaitu:

a) Teori psikoanalisis

Teori ini menerangkan bahwa bermain sosial merupakan alat pelepas emosi (Freud, 1958). Bermain sosial juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial (Erikson, 1963). Bermain sosial juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa tanpa tekanan batin.



b) Teori perkembangan kognitif

Teori ini menerangkan bahwa bermain sosial merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak (Bruner, 1972: Piaget, 1962: Sutton-Smith, 1986). Menurut Bruner dan Sutton Smith bermain sosial merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Piaget (1962) menyatakan bahwa permainan dengan objek yang ada dilingkungannya merupakan cara belajar. Berinteraksi dengan obyek dan orang, memahami tentang obyek, orang dan situasi tersebut.

c) Teori Belajar Sosial

Teori ini menerangkan bahwa belajar sosial merupakan alat untuk sosialisasi. Dengan belajar sosial bersama anak lain, anak akan mengembangkan kemampuan memahami perasaan, ide dan kebutuhan orang lain yang merupakan dasar dari kemampuan sosial. Piaget juga menemukan bahwa belajar sosial dimulai dari bermain sendiri sampai bermain secara kooperatif yang menunjukkan adanya perkembangan sosial anak. (Slamet Suyanto, 2005: 116-117)

Lawrence E.Sapiro (2005: 171) memberikan saran praktis yang dilaksanakan untuk mengajarkan kecerdasan emosi bagi anak terutama bagaimana membina hubungan persahabatan bekerja dalam kelompok, berbicara dan mendegar secara efektif, mencapai prestasi tinggi, mengatasi masalah dengan teman yang nakal, berempati pada sesama, memecahkan masalah, mengatasi konflik, membangkitkan rasa humor, memotivasi diri



apabila meghadapi rasa sulit, meghadapi situasi sulit dengan percaya diri, menjalin keakraban.

Daniel Goleman (1995: 512-514) mendefinisikan kecerdasan emosi adalah kemampuan memotivasi diri sendiri dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungannya dengan orang lain.

Kecerdasan emosi adalah jenis kecerdasan yang fokusnya memahami, mengenali, merasakan, mengelola dan memimpin perasaan diri sendiri dan orang lain serta mengaplikasikan dalam kehidupan pribadi dan sosial, kecerdasan dalam memahami, mengenali, meningkatkan, mengelola dan memimpin motivasi diri sendiri dan orang lain untuk mengoptimalkan fungsi energy, informasi, hubungan dan pengaruh bagi pencapaian-pencapaian tujuan yang dikehendaki dan ditetapkan.

Menurut Daniel Goleman (Nuryanti, 2008: 42) teori kecerdasan emosi mencakup unsur-unsur berikut:

1. Kemampuan seseorang mengenali emosinya sendiri
2. Kemampuan mengelola suasana hati
3. Kemampuan memotivasi diri sendiri
4. Kemampuan mengendalikan nafsu
5. Kemampuan membangun dan mempertahankan hubungan dengan orang lain.

Hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak yang mengembangkan perilaku model pembelajaran bermain sosial sangat penting dalam



mengembangkan kecerdasan emosi anak. Dalam proses terhadap model pembelajaran bermain sosial yang perlu diperhatikan adalah

1. Memberi perhatian (attention)
2. Model yang menarik (attractive model)
3. Menyimpan dalam ingatan (retention)
4. Produksi (production)

Jadi dalam proses ini seseorang belajar dengan memperhatikan model dan observasi seolah-olah mengalami sendiri apa yang dialami oleh model tersebut. Banyak factor yang menyebabkan anak kurang dalam mengembangkan kecerdasan emosinya seperti diantaranya kurang pengawasan orang tua, guru, pengaruh teman sebaya, lingkungan dimana ia tinggal. Kebiasaan dari sejak kecil merupakan cikal bakal pembentukan watak, sikap dan perilaku seseorang dikemudian hari. Kebiasaan yang baik akan menyebabkan watak, sikap dan perilaku seseorang akan baik pula di kemudian hari.

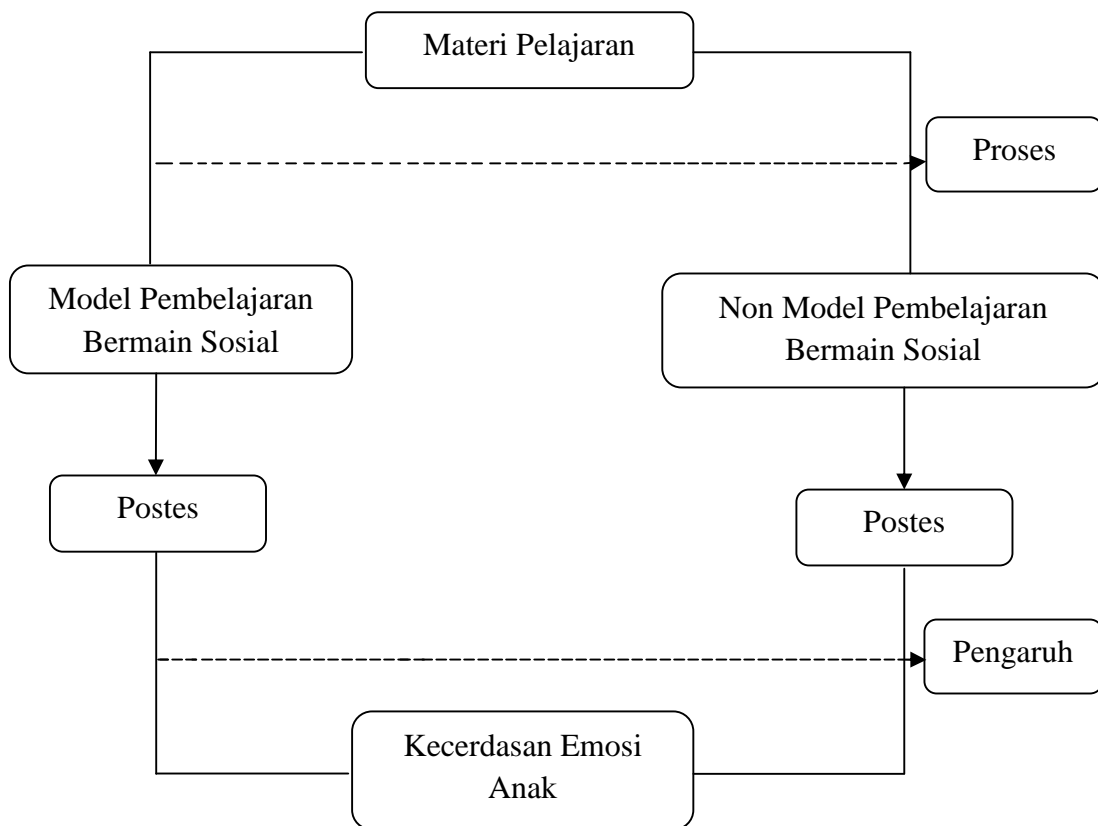
Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara unik dalam berhubungan dengan orang lain. Oleh karena itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain sangatlah penting bagi kita. Untuk kebutuhan ini, kita mampu menempatkan diri dalam posisi orang lain dan mengalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan orang lain. Kemampuan ini adalah kunci bagi setiap individu untuk dapat memahami dirinya sendiri dan orang lain pada akhirnya berhubungan dengan orang lain.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Tabel 1.1

Bagan Kerangka Berfikir



F. Hipotesis

Menurut Anas Sudijono (1992: 219). Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu yang dibuat untuk melakukan pengecekan. Berdasarkan pendapat tersebut maka penulis merumuskan hipotesisnya sebagai berikut:



- Ha = Ada pengaruh hasil penerapan model pembelajaran bermain sosial terhadap perkembangan kecerdasan emosi anak di kelas VII MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu
- Ho = Tidak ada pengaruh hasil penerapan model pembelajaran bermain sosial terhadap perkembangan kecerdasan emosi anak di kelas VII MTsN Karangampel Kabupaten Indramayu.

G. Sistematika Penulisan

- Bab Pertama, Pendahuluan memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, hipotesis dan sistematika penulisan.
- Bab Kedua, Landasan teori memuat tentang definisi model pembelajaran, bermain sosial meliputi definisi, kelebihan dan kekurangan, langkah-langkah. Bermain meliputi definisi, tujuan bermain, fungsi bermain, manfaat bermain. Permainan meliputi definisi permainan, jenis-jenis permainan, teori-teori permainan, faedah permainan, macam permainan. Mendeskripsikan perkembangan kecerdasan emosi anak meliputi definisi kecerdasan emosi, karakteristik-karakteristik emosi anak, faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi, cara meningkatkan kecerdasan emosi anak.

Bab Ketiga, Membahas tentang metodologi penelitian memuat tentang tempat dan waktu penelitian, kondisi objektif, populasi dan sampel, sumber data, instrument pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data.

Bab Empat, Hasil penelitian dan pembahasan memuat tentang respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran bermain sosial, perkembangan kecerdasan emosi anak, pengaruh model pembelajaran bermain sosial terhadap perkembangan kecerdasan emosi anak.

Bab Lima, Penutup yang berupa kesimpulan dan saran.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. 2010. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Aksara
- Anas, Sudijono. 1992. *Pengantar Statistic Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Arends, R. 1997. *Classroom Instructional Management*. New York : The Mc Graw – Hill Company
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dadang, Asep. 2007. *Mencerdaskan Potensi IQ, EQ Dan SQ*. Bandung : Globalindo Universal Multi Kreasi
- Efendi, Agus. 2005. *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung : Alfabeta
- Goleman, D. 1995. *Emotional Intellegence*. New York : Scientific American
- _____. 2003. *Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta : Gramedia
- Hurlook, Elizabeth B. 1997. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta : Erlangga
- Hariwijaya, M. 2005. *Tes EQ*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak*. Bandung : Mandar Maju
- Lwin May. 2005. *Cara Mengembangkan Berbagai Kompetensi Kecerdasan*. Klaten : PT. Indek Gramedia
- Mappiane, Andi. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya : Usaha Nasional



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Sekolah (Konsep, Strategi Dan Implementasi)*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- . 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya
- Mumtaz Fairuzul, Thobroni. M. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Emosi Anak Melalui Bermain Dan Permainan*. Yogyakarta : Kata Hati
- Musbikin, Imam. 2004. *Anak-Anak Didikan Teletubbies*. Yogyakarta : Mitra Pustaka
- Monks, Fj. 1982. *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta : Gadjra Mada University Press
- Norbuko, Cholid. 1997. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nuryani, Rustaman. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Upi
- Papalia, E Diane. 2008. *Human Development*. Penerbit Prenada Media Group
- Sarwono, Sarlito. 1989. *Psikologi Remaja*. Jakarta : Rajawali
- Siagiani, Toenggoel P. 1985. *Pendekatan Pokok Dalam Mempertimbangkan Remaja Masa Kini*. Prisma
- Sujanto, Agus. 1984. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Aksara Baru
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat
- Suryabrata, Sumadi. 1998. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Soekanto, Soerjono. 1989. *Remaja Dan Permasalahannya*. Jakarta : Rajawali

Somantri, Sutjihati T. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung : Refika Aditama

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara

Uno, Hamzah B. 2006. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara

_____. 2009. *Model Pembelajaran Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara

_____. 2009. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan*. Jakarta : Bumi Aksara

Usman, User. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Walgito, Bimo. 1981. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta : Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi Umum UGM

Wina, Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana

Yusuf, Samsu. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung : Rosdakarya