

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Rahidayatul Athfal

RA Hidayatul Athfal merupakan sekolah yang berada di bawah naungan kepengurusan Madrasah Hidayatul Athfal, pada saat itu terdiri dari Madrasah Diniyyah dan TPQ. Berjalannya waktu ada seorang guru dari TPQ Hidayatul Athfal mempunyai keinginan untuk mendirikan RA (Raudlatul Athfal), yaitu suatu jenjang sekolah setaraf dengan TK. Perjuangan dan usaha yang cukup maksimal dalam waktu yang cukup singkat, maka pada tanggal 18 Juli 1989 resmi putra putri yang telah terdaftar masuk pertama RA Hidayatul Athfal. Minat dan antusias masyarakat untuk mendaftarkan putra putrinya cukup besar. Pada saat itu Alhamdulillah ditahun perdana, RA Hidayatul Athfal memperoleh siswa sebanyak 36 anak, yaitu terdiri dari anak berusia 4-6 tahun. Berjalannya waktu peminat semakin pesat hingga ruang kelas yang asal mulanya hanya ada 2 lokal menjadi 6 lokal, yaitu terdiri dari A1, A2, A3, B1, B2, dan B3. Mulai dari anak usia 4-6 tahun. RA Hidayatul Athfal kini telah bersetatus Terakreditasi A.

2. Visi, Misi, Dan Tujuan Ra Hidayatul Athfal

a. VISI

Membentuk Terwujudnya Generasi Muslim yang Berakhlaq Mulia, Kreatif, Cerdas, dan Mandiri Sejak Usia Dini.

b. MISI

- 1) Meletakkan dasar ajaran agama dan mengembangkan bakat kemampuan anak melalui bermain sambil belajar.
- 2) Menjadikan sekolah unggulan melalui kegiatan kemasyarakatan, dan kearifan local untuk meningkatkan mutu pendidikan.

c. TUJUAN

- 1) Agar anak didik dapat bersikap sopan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Agar anak tumbuh cerdas berkarakter, intelektual dan spiritual.

3. Alamat Ra Hidayatul Athfal

Alamat RA Hidayatul Athfal:

Jalan : Jl AKBP R Agil Kusumadaya

Dusun : Kauman

Desa/Kelurahan: Jati Wetan

Kecamatan : Jati

Kabupaten : Kudus

Provinsi : Jawa Tengah

No HP : 085712041141

Kode Pos : 59346

B. Penerapan Alat Permainan Edukatif Dengan Media *Puzzle* Di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus

Kegiatan belajar mengajar di RA Hidayatul Athfal Jati Kudus pada saat masa pandemi terbilang sangat singkat. Peserta didik masuk sekolah hanya dua kali dalam satu minggu, dan hanya 3 jam dalam sehari. Peserta didik masuk ke sekolah tetap dengan protokol kesehatan, yaitu siswa berangkat ke sekolah memakai masker, ketika sampai di sekolah guru piket mengecek suhu tubuh anak terlebih dahulu, dan sebelum masuk kelas peserta didik dihimbau untuk mencuci tangannya terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat waktu pelaksanaan untuk kegiatan permainan edukatif dengan media *puzzle* di RA Hidayatul Athfal Jati Kudus, pelaksanaan permainan tersebut pada waktu tahap kegiatan awal pembelajaran. Adapun kegiatan sebelum ke permainan yaitu guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk melingkar di dalam kelas lalu melakukan kegiatan berdoa bersama. Kegiatan ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik agar sebelum melakukan kegiatan hendaknya diawali dengan berdoa meminta kepada Allah.

Setelah berdoa peserta didik melakukan kegiatan sesuai indikator yang dinilai, yaitu permainan edukatif dengan media *puzzle*. Peserta didik dijelaskan terlebih dahulu mengenai *puzzle* yang akan dimainkan. Setelah itu, selanjutnya peserta didik dijelaskan aturan permainan, guru memberi contoh cara melepaskan kepingan *puzzle* dari papannya kemudian dipasangkan lagi ke papannya sesuai dengan polanya. Setelah memberikan contoh guru membagi kelompok, ada tiga kelompok dalam permainan tersebut dan setiap kelompok terdapat lima peserta didik. Kemudian peserta didik diminta untuk bermain permainan edukatif dengan media *puzzle* seperti yang telah dicontohkan oleh guru. Adapun media *puzzle* yang digunakan ada yang berupa *puzzle* yang terbuat dari kayu, dari kardus, maupun dari kertas.

C. Kecerdasan Emosional Anak di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus

Kecerdasan emosional sangatlah penting untuk anak, karena anak diterima atau tidaknya di lingkungan sosialnya itu tergantung bagaimana sikap sosial emosional yang dimiliki anak tersebut. Kecerdasan emosional anak merupakan kemampuan untuk berempati yang melibatkan kemampuan mengenali perasaan orang lain dan ketrampilan sosial. Kaitannya dengan proses sosial, emosi dapat muncul sebagai akibat adanya hubungan atau interaksi sosial antara individu, kelompok, dan masyarakat.

Sesuai penelitian yang dilakukan di RA Hidayatul Athfal Jati Kudus kecerdasan emosional para peserta didik cukup berkembang baik, hal itu terlihat dari sikap diri peserta didik saat kegiatan pembelajaran di kelas seperti kesadaran diri, mengelola emosi, motivasi diri, empati, dan membina hubungan. Mengasah kecerdasan emosional anak dapat melalui berbagai macam kegiatan permainan yang dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) yang menarik dapat membantu minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan bermain.

Salah satu alternatif yang digunakan guru dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak di RA Hidayatul

Athfal Jati Kudus adalah dengan memanfaatkan APE *indoor* yang ada di sekolahan, karena penelitian yang dilakukan di RA Hidayatul Athfal menggunakan salah satu APE yaitu berupa *puzzle*, maka penelitian hanya terfokus pada APE tersebut. Setiap media yang digunakan untuk kegiatan bermain memiliki daya tarik tersendiri, dalam kegiatan bermain dengan menggunakan media secara tidak sadar peserta didik telah belajar peningkatan kecerdasan emosionalnya. Media pendukung dalam kegiatan bermain yaitu dengan berbagai macam *puzzle*. Berdasarkan hasil penelitian, di kelas A1 terdapat peserta didik yang kurang memiliki motivasi diri, yaitu kurangnya bersemangat dalam setiap aktifitas di kelas, mungkin karena jenuh dengan kegiatan di kelas yang hanya menggunakan alat tulis saja. Namun ketika guru menyampaikan pesan bahwa kegiatan awal adalah bermain *puzzle* semua peserta didik terlihat antusias untuk segera melakukan kegiatan tersebut. Sebelum peserta didik bermain, guru menjelaskan aturan dan cara bermain terlebih dahulu. Kemudian guru membagi kelompok, ada tiga kelompok dalam permainan tersebut dan setiap kelompok terdapat lima peserta didik.

D. Analisis Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas Data

Tujuan dari uji normalitas data adalah untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yakni distribusi data yang berbentuk lonceng. Distribusi data yang baik adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal, yakni distribusi tersebut tidak mempunyai juling ke kiri atau ke kanan dan keruncingan ke kiri atau ke kanan.¹ Pengujian normalitas menggunakan tes statistic berdasarkan *test of normality (shapiro-wilk dan kolmogrov sminov test)*.² Adapun kriteria pengujian normalitas data adalah sebagai berikut:

¹Masrukhin, *Statistik Deskriptif dan Inferensial Aplikasi Program SPSS dan Excel* (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), 149.

²Masrukin, *Statistika Deskriptif dan inferensial Berbasis Komputer*, 178-180

- a. Apabila angka signifikansi (SIG) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- b. Apabila anagka signifikansi (SIG) $< 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal.³

Adapun hasil dari pengujian normalitas data dapat dilihat di SPSS 25.0. terlihat pada table SPSS 25.0 ditemukan angka 0,034 untuk variabel alat permainan edukatif dengan media *puzzle* dan ditemukan angka 0,135 untuk variabel kecerdasan emosional anak usia dini.⁴ Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal, karena $0,034 > 0,05$ dan $0,135 > 0,05$.

2. Uji Linieritas Data

Linieritas adalah keadaan dimana hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen bersifat linier (garis lurus) dalam range variabel independen tertentu. Uji linieritas bisa diuji dengan menggunakan *scatter plot* (diagram pancur) seperti yang digunakan untuk deteksi data outler, dengan memberi tambahan garis regresi. Oleh karena *scatter plot* hanya menampilkan hubungan dua variabel saja, apabila lebih dari dua data, maka pengujian data dilakukan dengan berpasangan tiap dua data.

Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

- a. Apabila pada grafik mengarah ke kanan atas, maka data termasuk dalam kategori linier.
- b. Apabila pada grafik tidak mengarah ke kanan atas, maka data termasuk dalam kategori tidak linier.⁵

Adapun hasil dari pengujian linieritas penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* dan

³Masrukhin, *Statisk Deskriptif dan Inferensial Aplikasi Program SPSS dan Excel* (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), 180.

⁴Data hasil SPSS 25.0 Uji Normalitas, lampiran 6c

⁵Masrukhin, *Statistik Deskriptif dan Inferensial Aplikasi Program SPSS dan Excel* (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), 189.

kecerdasan emosional anak usia dini berdasarkan *scatter plot* menggunakan SPSS 25.0, terlihat garis regresi pada grafik membentuk bidang yang mengarah dari kiri bawah ke kanan atas.⁶ Hal ini membuktikan bahwa adanya lineritas pada kedua variable tersebut.

E. Teknik Data

1. Analisis Pendahuluan

Analisis ini akan mendiskripsikan pengumpulan data tentang penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* dengan kecerdasan emosional anak usia dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus, maka yang digunakan adalah instrument data berupa angket yang ditujukan kepada 45 responden atau sampel, dengan meminta bantuan guru kelas untuk mengisi berdasarkan pengamatan guru kepada peserta didik. Variable permainan edukatif dengan media *puzzle* sebanyak 14 butir pernyataan dan variable kecerdasan emosional anak usia dini sebanyak 14 butir pernyataan. Pernyataan-pernyataan tersebut menggunakan alternative jawaban 1, 2, 3 dan 4.

Adapun analisis pengumpulan data tentang penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* dengan kecerdasan emosional anak usia dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus, sebagai berikut:

a. Analisis Data tentang Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus

Berawal data dari nilai angket, kemudian dibuat table penskoran hasil angket variable X yaitu Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle*. Kemudian dihitung nilai *mean* dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

⁶Data hasil SPSS 25.0 Uji Lineritas Data, lampiran 6d

$$= \frac{2116}{45}$$

$$= 47,022 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 47$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata (*mean*) variable X
(Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle*)

ΣX = Jumlah nilai X

n = Jumlah responden

Untuk melakukan penafsiran dari *mean* tersebut, maka dilakukan dengan membuat kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

H = Jumlah nilai skor tertinggi di uji hipotesis X

L = Jumlah nilai skor terendah di uji hipotesis X

$$H = \Sigma \text{Item} \times \Sigma \text{Skor Tertinggi}$$

$$= 14 \times 4$$

$$= 56$$

$$L = \Sigma \text{Item} \times \Sigma \text{Skor Terendah}$$

$$= 14 \times 1$$

$$= 14$$

2) Mencari nilai Range (R)

$$R = H - L + 1 \text{ (1 merupakan bilangan konstan)}$$

$$= 56 - 14 + 1$$

$$= 43$$

3) Mencari nilai interval

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{43}{4}$$

$$= 10,75 \text{ dibulatkan menjadi } 11$$

Keterangan:

I = Interval kelas

R = Range

K = Jumlah kelas (berdasarkan *multiple choice*)

Jadi, dari data tersebut dapat diperoleh nilai 10,75 dibulatkan menjadi 11,

sehingga interval yang diambil adalah kelipatan dengan nilai 11, untuk kategori nilai interval dapat diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.1
Nilai Interval Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus

No	Interval	Kategori
1.	47– 57	Sangat Baik
2.	36– 46	Baik
3.	25– 35	Cukup
4.	14–24	Kurang

Berdasarkan Tabel 4.1 Nilai Interval Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus , dapat disimpulkan bahwa jika nilai interval terletak diantara 47–57 dapat dikategorikan “Sangat Baik”, jika nilai interval terletak diantara 36–46 dapat dikategorikan “Baik”, jika interval terletak diantara 25–35 dapat dikategorikan “Cukup”, dan jika nilai interval terletak diantara 14-24 dapat dikategorikan “Kurang”.

Langkah selanjutnya adalah mencari μ_0 (nilai yang dihipotesiskan) dengan cara sebagai berikut:

- 1) Mencari skor ideal
 $4 \times 14 \times 45 = 2520$
 (4 = skor tertinggi, 14 = Item instrument, dan 45 = jumlah responden)
- 2) Mencari skor yang diharapkan
 $2116 : 2520 = 0,839$ (2116= jumlah skor angket variable X)
- 3) Mencari rata-rata skor ideal
 $2520 : 45 = 56$
- 4) Mencari nilai yang dihipotesiskan

$$\mu_0 = 0,839 \times 56 = 46,98 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 47$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, nilai yang dihipotesiskan variable penerapan permainan edukatif dengan media *puzzle* diperoleh angka sebesar 47, termasuk dalam kategori “Sangat Baik” karena terlihat pada nilai interval 47–57 berkategori sangat baik.

Hipotesisnya adalah bahwa penggunaan permainan edukatif dengan media *puzzle* di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus dalam kategori sangat baik dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 4.2
Kategori Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus

No	Kategori	Jumlah Peserta Didik
1.	Sangat Baik	30 Peserta didik
2.	Baik	15 Peserta didik
3.	Cukup	0 Peserta didik
4.	Kurang	0 Peserta didik

Berdasarkan Tabel 4.2 Kategori Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” berjumlah 30 peserta didik, dalam kategori “Baik” berjumlah 15 peserta didik, dalam kategori “Cukup” berjumlah 0 peserta didik, sedangkan dalam kategori “Kurang” berjumlah 0 peserta didik.

b. Analisis Data Tentang Kecerdasan Emosional Anak di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus

Berawal data dari nilai angket, kemudian dibuat tabel penskoran hasil angket variable Y yaitu Kecerdasan Emosional Anak Di Ra Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus. Kemudian dihitung nilai *mean* dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum Y}{n} \\ &= \frac{2000}{45} \\ &= 44,44 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 44 \end{aligned}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata (*mean*) variable Y (Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini)

$\sum Y$ = Jumlah nilai Y

n = Jumlah responden

Untuk melakukan penafsiran dari *mean* tersebut, maka dilakukan dengan membuat kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 4) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

H = Jumlah nilai skor tertinggi di uji hipotesis Y

L = Jumlah nilai skor terendah di uji hipotesis Y

$$\begin{aligned} H &= \sum \text{Item} \times \sum \text{Skor Tertinggi} \\ &= 14 \times 4 \\ &= 56 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} L &= \sum \text{Item} \times \sum \text{Skor Terendah} \\ &= 14 \times 1 \\ &= 14 \end{aligned}$$

- 5) Mencari nilai Range (R)

$$\begin{aligned} R &= H - L + 1 \text{ (1 merupakan bilangan konstan)} \\ &= 56 - 14 + 1 \\ &= 43 \end{aligned}$$

- 6) Mencari nilai interval

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{43}{4}$$

= 10,75 dibulatkan menjadi 11

Keterangan:

I = Interval kelas

R = Range

K = Jumlah kelas (berdasarkan *multiple choice*)

Jadi, dari data di atas dapat diperoleh nilai 10,75 dibulatkan menjadi 11, sehingga interval yang diambil adalah kelipatan dengan nilai 11, untuk kategori nilai interval dapat diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.3
Nilai Interval Kecerdasan Emosional
Anak Usia Dini di RA Hidayatul Athfal
Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus

No	Interval	Kategori
1.	47– 57	Sangat Baik
2.	36– 46	Baik
3.	25– 35	Cukup
4.	14–24	Kurang

Berdasarkan Tabel 4.3 Nilai Interval Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus, dapat disimpulkan bahwa jika nilai interval terletak diantara 47–57 dapat dikategorikan “Sangat Baik”, jika nilai interval terletak diantara 36–46 dapat dikategorikan “Baik”, jika interval terletak diantara 25–35 dapat dikategorikan “Cukup”, dan jika nilai interval terletak diantara 14-24 dapat dikategorikan “Kurang”.

Langkah selanjutnya adalah mencari μ_0 (nilai yang dihipotesiskan) dengan cara sebagai berikut:

- 1) Mencari skor ideal
 $4 \times 14 \times 45 = 2520$

- (4= skor tertinggi, 14 = Item instrument, dan 45 = jumlah responden)
- 2) Mencari skor yang diharapkan
 $2000 : 2520 = 0,793$ (2000 = jumlah skor angket variableY)
 - 3) Mencari rata-rata skor ideal
 $2520 : 45 = 56$
 - 4) Mencari nilai yang dihipotesiskan
 $\mu_0 = 0,793 \times 56 = 44,40 \rightarrow$ dibulatkan menjadi 44

Berdasarkan perhitungan tersebut, nilai yang dihipotesiskan variabel Kecerdasan emosional anak usia dini diperoleh angka sebesar 44,40 yang dibulatkan menjadi 44, termasuk kedalam kategori “Baik”, karena terlihat pada nilai interval 36–46 berkategori baik.

Hipotesisnya adalah bahwa kecerdasan emosional anak usia dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus dalam kategori baik dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 4.4
Kategori Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus

No	Kategori	Jumlah Peserta Didik
1.	Sangat Baik	14 Peserta didik
2.	Baik	30 Peserta didik
3.	Cukup	1 Peserta didik
4.	Kurang	0 Peserta didik

Berdasarkan Tabel 4.4 Kategori Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” berjumlah 14 peserta didik, dalam kategori “Baik” berjumlah 30 peserta didik, dalam kategori “Cukup”

berjumlah 1 peserta didik, sedangkan dalam kategori “Kurang” berjumlah 0 peserta didik.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Hipotesis Asosiatif

1) Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* Terhadap Kecerdasan Emosional Anak di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus

Analisa uji hipotesis asosiatif ini digunakan untuk menguji hipotesis ketiga yang berbunyi “Penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional anak usia dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus”.

Penelitian ini menggunakan rumus uji F, yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Menentukan hipotesis

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* (X) terhadap kecerdasan emosional anak usia dini (Y) atau

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* (X) terhadap kecerdasan emosional anak usia dini (Y)

b) Membuat tabel penopang untuk membantu menghitung persamaan regresi dan korelasi sederhana. Berdasarkan tabel yang terdapat pada

lampiran⁷, dapat diketahui sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \sum X &= 2116 & \sum X^2 &= 100372 & \sum XY &= 94751 \\ \sum Y &= 2000 & \sum Y^2 &= 89900 \end{aligned}$$

c) Menghitung nilai a dan b

$$\begin{aligned} a &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \\ &= \frac{(2000)(100372) - (2116)(94751)}{45(100372) - (2116)^2} \\ &= \frac{200744000 - 200493116}{200744000 - 200493116} \\ &= \frac{4516740 - 4477456}{250884} \\ &= \frac{39284}{250884} \\ &= 6,3864168 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh harga sebesar 6,3864168. Sedangkan perhitungan menggunakan SPSS 25.0 diperoleh nilai a sebesar 6,386.⁸

$$\begin{aligned} b &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \\ &= \frac{45(94751) - (2116)(2000)}{45(100372) - (2116)^2} \\ &= \frac{4263795 - 4232000}{4516740 - 4477456} \\ &= \frac{31795}{39284} \\ &= 0,8093625904 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh harga sebesar 0,8093625904. Sedangkan perhitungan menggunakan SPSS 25.0 diperoleh nilai b sebesar 0,809.⁹

d) Menyusun persamaan regresi
 $Y = a + bX$

⁷Tabel Data Angket, Lihat lampiran 7a

⁸Lihat pada Hasil SPSS 25.0 Hipotesis Asosiatif regresi. Lihat lampiran 7b

⁹Lihat pada Hasil SPSS 25.0 Hipotesis Asosiatif regresi. Lihat lampiran 7b

$$= 6,386 + 0,809X$$

2) Hubungan Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* Terhadap Kecerdasan Emosional Anak di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus

Langkah-langkah untuk mengetahui hubungan penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* terhadap kecerdasan emosional anak di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus.

a) Membuat table penopang¹⁰

$$\begin{aligned} \sum X &= 2116 & \sum X^2 &= 100372 & \sum XY &= 94751 \\ \sum Y &= 2000 & \sum Y^2 &= 89900 \end{aligned}$$

b) Menghitung koefisien korelasi

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\ &= \frac{45 (94751) - (2116)(2000)}{\sqrt{\{(45 (100372) - (2116)^2)\{45 (89900) - (2000)^2\}}} \\ &= \frac{4263795 - 4232000}{\sqrt{\{(4516740) - (4477456)\}\{(4045500) - (4000000)\}}} \\ &= \frac{31795}{\sqrt{(39284)(45500)}} \\ &= \frac{31795}{\sqrt{1787422000}} \\ &= \frac{422779138}{31795} \\ &= 0,75204 \longrightarrow 0,752 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh r hitung sebesar 0,75204 yang dibulatkan menjadi 0,752. Sedangkan melalui SPSS 25.0 diperoleh r hitung sebesar

¹⁰Tabel Data Angket, Lihat lampiran 7a

0,752.¹¹Selanjutnya menafsirkan nilai r hitung sesuai table penafsiran sebagaiberikut:

Tabel 4.5
Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi¹²

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	SangatRendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	SangatKuat

Berdasarkan Tabel 4.5 Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi, dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi antara permainan edukatif dengan media *puzzle* terhadap kecerdasan emosional anak Usia Dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus termasuk dalam kategori “Kuat”, artinya memiliki hubungan yang positif dan signifikan.

c) Mencari koefisien determinasi

Koefisien determinasi adalah koefisien penentu, karena varians yang terjadi pada variable Y dapat dijelaskan melalui varians yang terjadi pada variable X dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan. Berikut ini perhitungan koefisien determinasi:

¹¹Lihat hasil SPSS 25.0, lampiran koefisien korelasi, lampiran 7c.

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, hal 257

$$\begin{aligned}
 R^2 &= (r)^2 \times 100\% \\
 &= (0,752)^2 \times 100\% \\
 &= 0,565 \times 100\% \\
 &= 56,5\%
 \end{aligned}$$

Jadi nilai koefisien determinasi tentang penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* (X) terhadap kecerdasan emosional anak usia dini (Y) di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus adalah 56,5%, artinya yang terjadi pada variable kecerdasan emosional anak usia dini (Y) adalah 56,5% ditentukan oleh varians yang terjadi pada penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* (X).

Tabel 4.6
Hasil Uji Hepotesis

Hubungan Antar Variabel	r	R ²	Keterangan
X → Y	0,752	56,5%	Memiliki hubungan positif dan Signifikan

Berdasarkan tabel 4.6 Hasil Uji Hepotesis dapat disimpulkan bahwa variable X (Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle*) dapat mempengaruhi variable Y (Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini) yaitu sebesar 56,5%. Artinya memiliki hubungan positif dan signifikan.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh alat permainan edukatif dengan media *puzzle* saja, variable lainpun dapat mempengaruhi. Hal itu terlihat dengan adanya sisa perhitungan sebesar

43,5% yang dipengaruhi oleh variable lain. Misalnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Zahrah Choiriah menyatakan bahwa kecerdasan emosional anak dapat meningkat dengan melalui metode bercerita, dalam penelitian tersebut menghasilkan perhitungans ebesar 71,59%.¹³ Selainitu, penelitian yang dilakukan oleh Reni Kusumadan amenyatakan bahwa kecerdasan emosional anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan media video, dari penelitian tersebut terdapat peningkatan *mean pre-test* dan *mean post-test* yang meningkat dari 19,100 menjadi 26,500. Peningkatan *mean* tersebut berarti kecerdasan emosional anak meningkat dengan melihat video yang diberikan.¹⁴

Berdasarkan uraian tersebut dapat diartikan bahwa kecerdasan emosional anak tidak hanya dipengaruhi oleh alat permainan *puzzle* saja, namun dapat dipengaruhi oleh berbagai variable lainnya.

3. Analisis Lanjutan

Setelah diketahui dari hasil pengujian hipotesis, sebagai langkah akhir hipotesis dianalisis. Pengujian hipotesis asosiatif untuk regresi linier sederhana adalah dengan cara membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikan 5%.

Berdasarkan pengujian hipotesis di atas, maka dapat dianalisis hipotesis sebagai berikut:

- a. Uji Signifikan Hipotesis Asosiatif Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Dengan Media *Puzzle* (X) Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini (Y)

¹³Zahrah Choiriah, “Meningkatkan Kecerdasan Emosional Melalui Metode Bercerita Pada Kelompok A di PAUD Vivevi Ceria Serang-Banten”, *JPP PAUD UNTIRTA* 3, no.1 (2016), 8.

¹⁴Reni Kusumadana, “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Kecerdasan Emosional Anak KelompokA di Taman Kanak-Kanak”, *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no.5 (2016), 419.

Uji regresi linier sederhana pertama untuk mengetahui tingkat signifikan dari pengaruh yang signifikan antara Penerapan Alat Permainan Edukatif Dengan Media *Puzzle* (X) Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini (Y) di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus, maka dilakukan uji signifikan menggunakan uji F sebagai berikut:

Rumus:

$$\begin{aligned}
 F_{reg} &= \frac{R^2 (N - M - 1)}{m(1 - R^2)} \\
 &= \frac{0,565 (45 - 1 - 1)}{1(1 - 0,565)} \\
 &= \frac{0,565 (43)}{0,435} \\
 &= \frac{24.295}{0,435} \\
 &= 55,850
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui F_{reg} atau F_{hitung} tersebut sebesar 55,850. Kemudian dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan db = m sebesar 11 lawan $N - M - 1 = 45 - 1 - 1 = 43$, ternyata pada harga F_{tabel} taraf signifikan 5% adalah 2.02 sedangkan pada taraf signifikan 1% sebesar 2.69. Jadi nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($55,850 > 2.02$).

Ditunjukkan dengan nilai signifikan pada hasil SPSS 25.0 adalah 55,982 berarti signifikan. Kesimpulannya adalah H_0 ditolak H_a diterima. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, koefisien regresi yang ditemukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* berpengaruh terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan

Kec. Jati Kab. Kudus juga terlihat dari sikap anak saat di kelas berdasarkan indikator, yaitu:

- 1) Kesadaran diri. Selama kegiatan di dalam kelas peserta didik terlihat kesadaran diri dalam bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya hingga akhir, yaitu tugas menyusun *puzzle*. Setelah kegiatan bermain *puzzle* berakhir peserta didik juga mampu bertanggung jawab merapikan mainannya kembali.
- 2) Mengelola emosi. Dalam indikator ini peserta didik mampu bersabar menunggu giliran saat sedang bermain, peserta didik tidak saling berebut mainan, peserta didik juga mampu bersabar saat sedang menyusun *puzzle* hingga selesai.
- 3) Motivasi diri. Peserta didik nampak bersemangat dalam aktifitas di kelas dan sangat berantusias untuk segera melakukan kegiatan bermain *puzzle*. Peserta didik juga terlihat berharap untuk mendapatkan bintang yang banyak (nilai bagus) atas hasil karyanya dalam menyusun *puzzle*.
- 4) Empati. Dalam indikator ini terlihat peserta didik dapat membantu temannya yang belum bisa menyusun *puzzle* dengan benar. Peserta didik juga mampu meminjami barang kepada temannya.
- 5) Membina hubungan sosial. Peserta didik mampu bekerja sama dengan baik dalam menyusun *puzzle*, peserta didik juga mampu mengajak temannya untuk bermain bersama dengan cara yang baik. Mereka juga mampu bertegur sapa kepada sesama dengan baik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tunggal Sri Agus Setyaningsih dan Hesti Wahyuni, hasilnya menunjukkan bahwa adanya pengaruh pemberian stimulasi permainan *puzzle* terhadap nilai rerata status perkembangan anak. Rata-

rata peningkatan nilai perkembangan perkembangan social dan kemandirian anak sebelum intervensi yaitu 1,47 dan setelah intervensi mencapai 2,64. Dari kedua rata-rata proporsi hasil pengukuran mengalami perbedaan sebesar 1,17, artinya perkembangan social dan kemandirian anak mengalami peningkatan.¹⁵

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mimpira Haryono, yaitu adanya peningkatan dalam perkembangan sosial emosional anak melalui permainan *puzzle* angka pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Gemilang Kota Bengkulu, hasil yang diperoleh adalah pada tahap Siklus I kemampuan social emosional anak memperoleh rata-rata persentase sebesar 56,75% yang termasuk dalam kriteria Cukup, nama pada tahap Siklus ke II mengalami peningkatan menjadi 97,25% yang termasuk dalam kriteria Sangat Baik.¹⁶

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Tika Kristina Dewi, I.G.A. Agung Sri Asri, dan Made Putra relevan dengan penelitian ini, karena hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan sosial setelah penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* pada anak Kelompok B1 Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Kumara Jaya Denpasar sebesar 16,5%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan sosial anak pada siklus I sebesar 69,43% dengan kriteria Sedang, menjadi sebesar 85,93% pada siklus II yang ada pada kriteria Tinggi.¹⁷

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Suwati menjelaskan bahwa dengan menggunakan permainan

¹⁵Tunggul Sri Agus Setyaningsih, dkk, “Stimulasi Permainan *Puzzle* Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Pra Sekolah”, *Jurnal Keperawatan Silampari 1*, no. 2 (2018), 74.

¹⁶Mimpira Haryono, “Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan *Puzzle* Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Gemilang Kota Bengkulu”, *Journal of Dehasen Education Review*, no. 1 (2020), 10.

¹⁷ Ni Luh Tika Kristina Dewi, dkk, “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Pada Anak” *Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini4*, no. 1 (2016), 1.

puzzle terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal binatang yaitu adanya peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 13,33% menjadi sebesar 53,33% pada siklus I, dan meningkat menjadi 86,67% pada siklus II.¹⁸

Sedangkan menurut jurnal yang ditulis oleh Elan, dkk., dengan menggunakan media *puzzle* terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri, yaitu pada siklus I hasil belajar kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri rata-rata yang diperoleh 3,72 presentase pencapaian 40,3%, nilai tertinggi 5 dan nilai terendah 2,6. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh 4,61 presentase pencapaian 68,5%, nilai tertinggi yang diperoleh anak adalah 6 dan nilai terendah yang diperoleh anak adalah 4.¹⁹

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien regresi, dan pengamatan kejadian di kelas, serta berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang mendukung, maka dapat diartikan bahwa penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional anak usia dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus, dengan hasil perhitungan korelasi sebesar 0,752 dalam kategori “Kuat”, sedangkan perhitungan koefisien determinasi sebesar 56,5%.

¹⁸Suwarti, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Binatang Melalui Permainan Puzzle pada Siswa Kelompok B di TK Dharma Wanita 2 Buluagung Kecamatan Karang Kabupaten Trenggalek Semester 1 Tahun 2015/2016,” *Jurnal Pendidikan Profesional*, no. 5 (2016), 165.

¹⁹Elan, dkk, “Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal bentuk Geometri”, *Jurnal PAUD Agapedia* 1, no. 1 (2017), 74.