

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengaruh globalisasi dapat dirasakan manusia sejak usia balita hingga dewasa mulai dari hal terkecil seperti mainan anak-anak sampai hal yang terbesar seperti perubahan gaya hidup (*life style*). Dalam hal ini, usia anak-anak adalah usia bermain, istilahnya tiada hari tanpa bermain bagi anak-anak. Berbeda dengan 10 atau 15 tahun yang lalu, Jika dahulu anak-anak bermain hanya dengan bermodal batu, tongkat, dan karet gelang, namun dewasa ini anak-anak sudah dihadapkan dengan hal-hal yang berbau digital, modern dan canggih.

Masyarakat dunia saat ini telah menjadi *one global village*. Artinya, bahwa masyarakat di dunia hidup dalam satu planet, satu pola hidup, dan satu selera. Globalisasi telah membuat masyarakat bisa menikmati apapun di dunia ini tanpa harus pergi ke negara pembuatnya. Apalagi, semakin gencarnya negara-negara mempromosikan *free trade* atau perdagangan bebas yang berdampak cukup besar terhadap arus barang yang masuk ke Indonesia.

Perubahan pola permainan dari permainan tradisional ke arah permainan modern menyebabkan perubahan pada diri anak-anak. Permainan anak-anak yang berpola tradisional dapat melatih kecerdasan emosional anak dan sarat dengannilai kejujuran, kebersamaan, kekompakan, solidaritas, kerjasama, keuletan dan olah fisik. Namun, permainan modern saat ini membuat anak-anak mengalami

kekurangan komunikasi dengan teman sebayanya atau lebih condong ke sifat individualistik.

Seperti fenomena yang penulis temui saat observasi awal di perumahan Citra Raya Cikupa Tangerang, lingkungan elit membuat anak-anak bisa menikmati permainan Modern sebut saja inisial AL dan AD, dua orang anak berumur 9 tahun diberikan fasilitas *Ipad* dan *playstation* oleh orangtuanya, kebiasaan bermain sendiri membawa dampak buruk kepada kecerdasan emosi kedua anak ini, mereka tidak bisa bersosialisasi saat harus berada pada lingkungan sosial contohnya sekolah antara lain tidak bisa berbagi dengan teman-temannya, cenderung memaksakan kehendak sendiri saat menginginkan sesuatu, dan ketika marah mereka suka membanting barang ataupun menutup pintu dengan keras. Fenomena berbeda dengan yang penulis temui dikomunitas Hong dimana anak-anak disana terbiasa dengan sosialisasi saat bermain, hasil wawancara dengan orang tua anak anggota bermain di Komunitas Hong ibu Ida warga desa Ciburial Dago orang tua dari IS menyatakan bahwa anaknya tidak pernah marah saat keinginannya tidak bisa dipenuhi, IS mengalihkan keinginannya ketika bermain bersama teman-temannya, selain hasil wawancara penulis pun mengamati IS saat bersama teman-temannya, ia mampu berbagi dengan teman-temannya, contohnya hari Rabu 15 Oktober 2014 saat IS membawa jagung rebus ia berbagi kepada teman-temannya dan saat melihat anak kecil menangis ia mencoba menghibur anak tersebut, sikap ini menunjukkan empati dan pembinaan hubungan yang baik yang menurut Goleman (2007:101) termasuk dalam kecerdasan emosional.

Dari kedua fenomena yang peneliti temui, faktanya adanya perbedaan tingkat kecerdasan emosi anak yang kesehariannya dihabiskan dengan permainan yang berbau digital dan anak yang biasa bermain dengan teman-temannya dikomunitas Hong.

Komunitas Hong didirikan pada tahun 2003 dan melakukan penelitian permainan sejak tahun 1996. Komunitas mainan rakyat ini bertekad melestarikan permainan rakyat. Komunitas ini terdiri dari 100 anggota yang berasal dari berbagai kalangan masyarakat. tingkatan usia dimulai dari usia 6 tahun sampai usia 90 tahun. Kelompok anak adalah anggota dalam permainan sedangkan untuk anggota dewasa adalah sebagai narasumber dan pembuat mainan. Komunitas Hong adalah komunitas permainan tradisional yang berada di Jalan Dago pakar No 56 Bandung. Komunitas ini didirikan atas keprihatinan Muhammad Zaini Alif atas perubahan pola permainan tradisional ke permainan modern. Dalam komunitas ini terdapat 289 permainan tradisional salah satunya adalah Ucing Sumpat (November, 2014).

Kecerdasan emosional bukan merupakan bakat, tapi aspek yang bisa dikembangkan dan dilatih. Kecerdasan emosional dapat terbentuk dengan baik apabila dilatih dan dikembangkan secara intensif dengan cara, metode dan waktu yang tepat. Untuk itu melalui bimbingan kelompok dengan memperhatikan tugas perkembangan anak-anak menjadikan permainan sebagai media yang digunakan diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap kecerdasan emosi

anak. Rasulullah saw bersabda bahwa “ *keringat anak kecil menambah kecerdasannya diwaktu dewasa*” (H.R Tirmidzi).

Kecerdasan emosional merupakan suatu kemampuan untuk mencerap, memakai, memahami, dan mengelola emosi. Pada umumnya, menjadi cerdas secara emosional itu berarti menerima bahwa emosi merupakan bagian mendasar dari siapa kita dan bagaimana kita bertahan hidup. Menjadi terampil secara emosional itu dapat menjadikan kita lebih lentur, mudah menyesuaikan diri, dan dewasa secara emosional.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka permasalahan yang ingin diketahui dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana bimbingan kelompok melalui permainan Ucing Sumpud di Komunitas Hong?
2. Bagaimana pengaruh permainan Ucing Sumpud terhadap kecerdasan emosional anak?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui sejauhmana efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 7 – 11 tahun.

Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui bimbingan kelompok melalui permainan Ucing Sumput di Komunitas Hong

- Untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan Ucing Sumput terhadap kecerdasan emosional anak?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah kecerdasan emosi dapat dikembangkan sejak usia dini melalui permainan tradisional salah satunya Ucing Sumput. Secara tidak langsung penelitian ini juga untuk menunjukkan bahwa permainan tradisional tetap dapat dilestarikan meskipun harus bersaing dengan permainan yang lebih modern. Manfaat praktis dapat dirinci sebagai berikut :

1. Bagi anak-anak usia sekolah yaitu usia 7 – 11 tahun, mampu mengembangkan kepribadian terutama berkaitan dengan *soft skill* berupa kecerdasan emosi dengan cara yang menyenangkan.
2. Bagi orang tua, membantu mengembangkan kecerdasan emosi putra-putrinya dengan metode yang lebih menyenangkan dan sehat.

Sedangkan manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah sumbangan pengetahuan bagi bidang bimbingan untuk mengembangkan kecerdasan emosi. Selain itu memberikan sumbangan pengetahuan bagi pelestari budaya tradisional bahwa permainan tradisional Ucing Sumput memiliki manfaat terhadap pengembangan kecerdasan emosional. Hasil penelitian ini akan memperkaya

khasanah metode bimbingan pada anak usia 7 -11 tahun terutama berkaitan dengan pengembangan kepribadian atau *soft skill* dan budaya sunda, dengan metode yang lebih menyenangkan.

E. Tinjauan Pustaka

Untuk mendukung penyusunan skripsi ini peneliti berusaha melakukan penelitian terhadap pustaka yang ada, yang berupa karya-karya terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap topik yang akan diteliti diantaranya:

- Penelitian Ida Rosida tahun 2013 Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa (Penelitian Tindakan Terhadap Siswa Kelas V SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2012/2013). Tujuan penelitian ini adalah menguji secara empirik efektivitas bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *Baren/Rerebonan* dalam meningkatkan keterampilan siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan dengan menggunakan instrumen berupa angket ketampilan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek keterampilan sosial siswa berada pada kategori sedang dan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *Baren/Rerebonan* terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Perbedaannya penelitian ini difokuskan pada peningkatan keterampilan siswa serta permainan tradisional yang dipakai sebagai media bimbingan.

- mm. Penelitian Wafi Qurrotul Aini tahun 2014 Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul Efektivitas Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Sosial Siswa (Penelitian Tindakan Terhadap Siswa SMP Negeri 15 Bandung Kelas VIII Tahun Ajaran 2013/2014). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial siswa disekolah. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian tindakan dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa dari keseluruhan populasi sebanyak 271 siswa. Hasil dari penelitian ini adanya peningkatan dari setiap aspek diantaranya kemampuan menjalin hubungan persahabatan (46,75 menjadi 52), bersikap hormat kepada orang lain (23,83 menjadi 25,75) berpartisipasi aktif dalam kegiatan (9,03 menjadi 10,8), sikap respek dan mau menerima peraturan (13,01 menjadi 2,85). Berdasarkan uji perbedaan dua buah rata-rata disimpulkan bahwa permainan *Gobak Sodor* efektif untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa.
- nn. Penelitian Wiwien Dinar Prasasti, 2010 fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kecerdasan emosi Anak. Penelitian terhadap anak usia 7-11 tahun dikelurahan Gonilan, Kertasura. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen adapun permainan yang dipakai sebagai metode adalah *gobag sodor*, *jeg-jegan* dan *lintang alihan*. Penelitian eksperimen dilakukan dalam kurung waktu 1 bulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai $Z=0,142$ dan nilai $P=0,887$ artinya

ada perbedaan nilai pre-test dan post-test namun tidak terlalu signifikan.

Perbedaan penelitian ini adalah metode permainan yang digunakan.

4. Penelitian Sumarni dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Petak Umpet Kelompok B di PAUD Sakinah Curup. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B berjumlah 10 orang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari permainan petak umpet dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik. Tingkat ketuntasan secara klasikal anak sudah mencapai standar nilai yang sangat baik, yaitu mencapai 86 %. Dapat disimpulkan bahwa permainan petak umpet dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Perbedaannya terletak pada variabel bebasnya yakni kecerdasan emosional.

F. Kerangka pemikiran

Bimbingan kelompok adalah salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang di anutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok (Romlah, 2003: 3).

Tujuan bimbingan kelompok adalah memberikan kesempatan-kesempatan pada siswa belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahannya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial, memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok, untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan secara lebih ekonomis dan efektif dari pada melalui

kegiatan bimbingan individual, serta untuk melaksanakan layanan konseling individual secara lebih efektif (Romlah, 2003: 3).

Bermain merupakan aktivitas utama bagi anak-anak, kapanpun dan dimanapun mereka berada. Waktu yang dimiliki anak-anak selalu mereka gunakan untuk bermain, oleh karena itu bermain sering dikatakan sebagai dunia anak-anak. Melalui bermain, anak-anak dapat mengekspresikan apapun yang mereka inginkan (Purwanto, 2007:37).

Beberapa teori menjelaskan arti serta penilaian permainan diantaranya teori psikoanalisis oleh Sigmund Freud. Teori ini melihat bermain pada anak adalah proses yang penting bagi pelepasan emosinya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial. Freud (Mutiah 2011:100) memandang bermain sama seperti fantasi dan lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Freud percaya bahwa bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak. Anak dapat mengeluarkan emosi negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain. Bermain mempunyai efek katarsis. Seperti teori katarsis dari Aristoteles yang memandang permainan sebagai saluran untuk menyalurkan segala emosi yang tertahan dan menyatakan segala perasaan yang tidak dapat dinyatakan kearah yang baik. Melalui bermain anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemasaran dan memindahkan perasaan negatif ke objek atau orang pengganti. Dengan mengulang-ngulang pengalaman negatif melalui bermain, menyebabkan

anak dapat mengatasi keadaan yang tidak menyenangkan karena anak dapat membagi pengalaman tersebut kedalam bagian-bagian kecil yang dapat dikuasainya. Secara perlahan ia dapat mengasimilasi emosi negatif berkenaan dengan pengalamannya sehingga timbul perasaan lega.

Kata Tradisional menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI:2012) adalah sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun. Sedangkan secara etimologi tradisional berasal dari kata *traditiwn*, yaitu sesuatu yang diteruskan (*tranmitet*) dari masa ke masa. Unsur yang paling menonjol dari tradisi adalah bahwa ia diciptakan melalui tindakan dan perilaku setiap orang, yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sedangkan dalam buku Peralatan Hiburan dan Kesenian Tradisional Daerah Jawa Barat, Tradisional adalah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau dari nenek moyang (Sopandi, 1987 : 12).

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Dari sekian banyak Permainan Tradisional permainan Ucing Sumput dikenal hampir diseluruh daerah Jawa Barat. Sedangkan cara bermainnya dari dulu hingga sekarang tetap sama. Ucing Sumput (petak umpet) merupakan salah satu permainan yang sangat populer di tengah masyarakat khususnya anak-anak. Bila melihat asal bahasanya *ucing* atau dalam bahasa

Indonesia disebut kucing sering dikemukakan dalam permainan atau bisa juga untuk menunjukkan istilah permainan. Secara pasti istilah itu muncul kapan belum diketahui, namun sebutan “*ucing/kucing*” itu disebabkan melihat karakter binatang *ucing* atau kucing yang senangnya bermain-main atau berlarian mengejar kawannya. Maka secara dasar permainan yang disebut dengan menggunakan kata “*ucing* atau kucing” itu biasanya berlari mengejar kawannya dalam bermain, minimalnya dalam permainan tersebut ada perbuatan “lari-lari”. Sedangkan kata sesudah (*ucing* atau kucing) itu menunjukkan jenis permainan yang dimainkan, dalam hal ini “*sumput*” berasal dari bahasa sunda yaitu *nyumput* atau bersembunyi. Maka bisa diartikan *ucing sumput* adalah mengejar atau menemukan orang yang bersembunyi, Namun lain halnya dalam bahasa Indonesia dalam permainan ini menggunakan istilah petak umpet (Husna, 2009:11).

Emosi berasal dari bahasa latin yakni *Movere*, berarti menggerakkan atau bergerak, dari asal kata tersebut emosi dapat diartikan sebagai dorongan untuk bertindak. Emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologisnya serta kerangkaian kecenderungan untuk bertindak (Mashar, 2011 : 16).

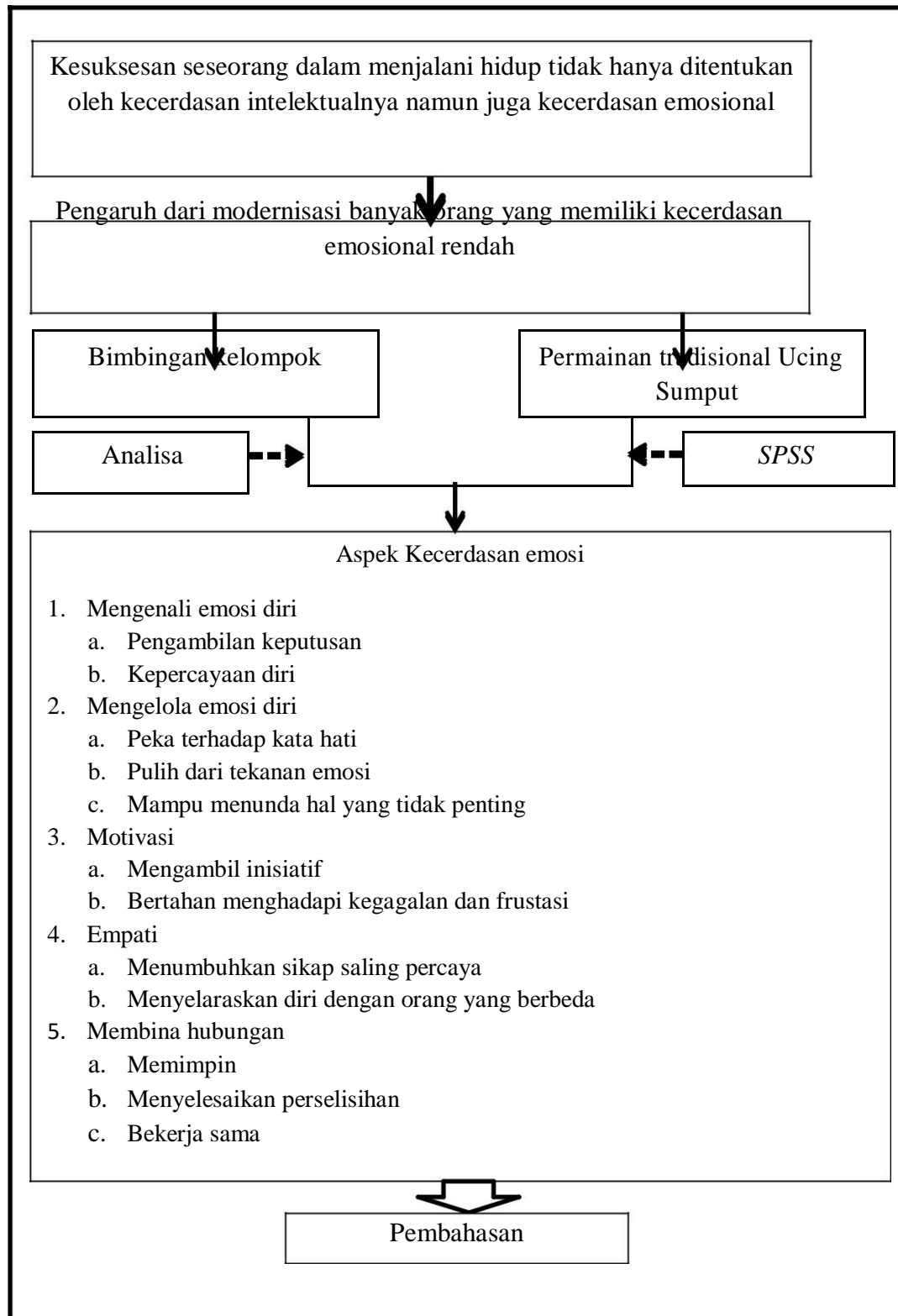
Menurut Goleman (2007:101), kecerdasan emosional adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri, ketahanan dalam menghadapi kegagalan, mengendalikan emosi dan menunda kepuasan, serta mengatur keadaan jiwa. Salah satu pengaruh keberhasilan seseorang dalam melatih kecerdasan

emosinya adalah dengan melaksanakan tugas tugas perkembangan sesuai dengan usia mereka.

Aspek –aspek kecerdasan emosi terbagi kedalam lima aspek yaitu, mengenali emosi diri, mengelola emosi, motivasi, empati, dan keterampilan sosial atau membina hubungan.

Anak usia 7-11 tahun atau yang dikenal dengan periode operasional konkret anak-anak mencapai struktur logika tertentu yang memungkinkan mereka membentuk beberapa operasi mental, namun masih terbatas pada objek-objek yang konkret(Jahja, 2012 :21).





Gambar 1. Kerangka Penelitian

G. Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hubungan antar variabel. Dalam penelitian ini hipotesis yang akan diuji adalah ada atau tidaknya pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel independen (variabel X) terhadap variabel dependen (variabel Y) baik secara langsung maupun tidak langsung, serta untuk mengetahui kuat atau tidaknya hubungan antara kedua variabel tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh antara variabel bimbingan kelompok melalui permainan Ucing Sumpit (X) terhadap kecerdasan emosional anak (Y)

H_a =Terdapat pengaruh antara variabel bimbingan kelompok melalui permainan Ucing Sumpit (X) terhadap kecerdasan emosional anak (Y)

H. Variabel Oprasional

Menurut **Sugiono (2012:38)** variabel penelitian adalah sebagai atribut seseorang atau objek, yang mempunyai "variasi" antara satu sama lain atau objek dengan yang lain.

Variabel-variabel yang dioperasionalkan adalah semua variabel yang terkandung dalam hipotesis penelitian yang dirumuskan, yaitu dengan cara

menjelaskan pengertian-pengertian konkret dari setiap variabel sehingga indikator-indikator dan kemungkinan derajat atau ukurannya dapat ditetapkan.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel *independent* atau variabel X adalah bimbingan kelompok (melalui permainan Ucing Sumput), sedangkan variabel *dependent* atau variabel Y adalah kecerdasan emosi . Berdasarkan variabel penelitian diatas maka operasional variabel disajikan dalam tabel 1 dan 2 sebagaiberikut :

Tabel 1
Variabel Operasional Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Ucing Sumput

Variabel	Konsep variabel	Sub variabel	Indikator	skala
Bimbingan kelompok melalui permainan ucing sumput (X)	Bimbingan kelompok merupakan bimbingan yang dilaksanakan secara kelompok terhadap sejumlah individu sekaligus beberapa orang atau individu sekaligus dapat menerima bimbingan yang dimaksud. Bimbingan kelompok tidak termasuk menumbuhkan atau mengembangkan suatu kelompok, namun bimbingan kelompok merupakan bimbingan kepada individu-individu melalui prosedur kelompok. (Hartinah,2009)	Permainan <i>ucing sumput</i>	Kognisi Afeksi Psikomotorik	Ordinal Ordinal Ordinal

Tabel 2

Variabel Operasional Kecerdasan Emosional Anak

Variabel	Konsep Variabel	Sub Variabel	Indikator	skala
Kecerdasan emosi (Y)	Emosi berasal dari bahasa latin yakni <i>Movere</i> , berarti menggerakkan atau bergerak, dari asal kata tersebut emosi dapat diartikan sebagai dorongan untuk bertindak. Emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologisnya serta kerangkaian kecenderungan untuk bertindak. (Mashar, 2011)	1. Mengenal emosi diri	<ul style="list-style-type: none"> • Pengambilan keputusan • Kepercayaan diri 	Ordinal
		2. Mengelola emosi	<ul style="list-style-type: none"> • Peka terhadap kata hati • Pulih dari tekanan emosi • Mampu menunda hal yang tidak penting 	Ordinal
		3. Motivasi diri	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil inisiatif • Bertahan menghadapi kegagalan dan frustrasi 	ordinal
		4. Empati	<ul style="list-style-type: none"> • Menumbuhkan sikap saling percaya • Menyelaraskan diri dengan orang yang berbeda 	Ordinal
		5. Membina hubungan	<ul style="list-style-type: none"> • Memimpin • Menyelesaikan perselisihan • Bekerja sama 	Ordinal

I. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode kombinasi adalah metode penelitian yang menggabungkan kuantitatif dan metode kualitatif. Oleh karena itu, untuk dapat melakukan penelitian dengan metode kombinasi (Met Kom), maka harus dipahami dahulu karakteristik kedua metode tersebut. Penelitian kuantitatif memandang bahwa suatu gejala dianggap relatif tetap, tidak berubah dalam waktu tertentu. Penelitian kuantitatif dalam

memandang gejala adalah bebas nilai. Dengan digabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk penelitian, maka muncul variasi dalam metode kombinasi. (Johnson dan Cristensen, 2007). Penelitian ini menggunakan *Focus Group Discussion* (FGD) sebagai media untuk mengukur adanya pengaruh dan besar pengaruh variabel bebas bimbingan kelompok melalui permainan Ucing Sumpit terhadap variabel terikat kecerdasan emosi anak.

1. Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua golongan yaitu :

a. Data primer

Data primer secara khusus dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data primer dapat berupa opini subyek (orang) secara individual atau sekelompok misalnya hasil wawancara dengan pihak komunitas atau dengan responden anggota bermain pada komunitas Hong dan hasil kuesioner.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Data sekunder diklasifikasikan menjadi dua, yaitu :

1. Data sekunder internal, yaitu data yang didapatkan dari dalam komunitas dimana riset dilakukan. Misalnya sejarah, struktur kepengurusan dan data anggota.
2. Data sekunder eksternal, yaitu data yang berasal dari luar komunitas misalnya data yang diperoleh dari jurnal atau internet.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota bermain dikomunitas Hong sebanyak 100orang anggota yang merupakan anggota komunitas Hong.Sedangkan pengertian sampel menurut **Sugiyono (2013:116)**, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Teknik pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik non probabilitas dengan *purposive sampling* . Artinya peneliti mengambil sampel dari sebagian anggota bermain dalam komunitas Hong yang ditemui dan dianggap memenuhi kriteria yang telah dibuat maka orang tersebut dapat digunakan sebagai sampel *purposive* responden. Kriteria responden adalah anak usia 7-11 tahun dan anggota komunitas Hong. Peneliti mengumpulkan data dari unit sampel yang ditemui, dengan alasan untuk mempermudah dalam pengambilan sampel. Dalam menentukan jumlah anggota sampel penulis mengambil pernyataan dari Roscoe (dalam Sugiyono, 2013:129), yang menyatakan bahwa :

“Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500”

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu usaha untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Hal ini sangat penting karena pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan data yang tersedia. Sesuai dengan metode penelitian yang digunakan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Studi lapangan (*Field Research*) : yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan kunjungan langsung ke komunitas yang dijadikan sebagai objek penelitian, dengan cara :
- b. Wawancara (*interview*), dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak internal komunitas sehingga akan diperoleh data atau informasi yang dapat digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan sejarah komunitas Hong , struktur dalam komunitas dan lain sebagainya.
- c. *Observasi*, Suatu teknik pengumpulan data dengan mengamati dan meninjau secara langsung pada komunitas yang menjadi objek penelitian.
- d. *Focus Group Discussion* (FGD), suatu teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode diskusi. Teknik ini sesuai dengan karakter anak-anak untuk memperoleh data yang tepat dengan pendekatan bermain dengan melibatkan lima orang relawan untuk membantu dalam memperoleh data yang dibutuhkan.
- e. Angket, suatu teknik dengan membagikan instrument berupa beberapa pernyataan yang dibuat melalui desain alat test kepada 30responden untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam mendapatkan data.

- f. Psikotest dilakukan oleh relawan ahli atau mahasiswi psikologi untuk memperoleh hasil berapa besar tingkat kecerdasan emosional anak yang mengikuti permainan Ucing Sumput di Komunitas Hong.

4. Teknik Pengolahan Data

Berdasarkan sumber data yang dikumpulkan penulis dapat dibedakan dalam dua jenis, yaitu :

1. Data primer

Data yang diperoleh melalui pengamatan dan wawancara langsung kepada responden yang dalam hal ini adalah anggota dari Komunitas Hong.

2. Data sekunder

Data yang diperoleh dari dokumen-dokumen serta arsip arsip yang ada di Komunitas tersebut, hasil penelitian kepustakaan dan dari instansi lainnya yang terkait.

Laporan penelitian ini disusun berdasarkan data-data dan informasi yang mendukung sesuai dengan sifat permasalahan dan tujuan penelitian guna mendukung penulisan maka jenis data yang digunakan sebagai berikut :

1. Data kuantitatif, data yang dihitung berupa angka-angka yang diperoleh dari Komunitas Hong yang dapat dihitung seperti jumlah anggota Komunitas Hong dan data yang lainnya yang dapat menunjang penelitian.
2. Data kualitatif, data yang diperoleh dari Komunitas Hong yang bersifat deskriptif seperti gambaran umum objek penelitian, pembahasan hasil olah data, dan informasi-informasi yang diperoleh dari pihak lain yang menunjang penelitian.

Data yang telah diperoleh kemudian diproses dan di analisa dilakukan secara kuantitatif maupun kualitatif.

1. Analisa kuantitatif adalah analisa yang menginterpretasikan data dalam bentuk angka-angka. Analisa ini digunakan sebagai alat bantu statistik sehingga memudahkan penulis dalam menafsirkan data mentah yang diperoleh.
2. Analisa kualitatif adalah analisa yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan jawaban responden yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel.

