

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada bab ini meliputi: a) deskripsi data; b) pengujian persyaratan analisis data; c) pengujian hipotesis; d) pembahasan hasil penelitian; dan e) keterbatasan penelitian.

A Deskripsi Umum Data Hasil Penelitian

1 Variabel X1 (Permainan Kooperatif)

Permainan kooperatif yang diberikan kepada anak adalah terbagi menjadi permainan kooperatif secara kompetisi (kelompok eksperimen) dan permainan kooperatif tanpa kompetisi (kelompok kontrol). Permainan kooperatif yang diberikan adalah bermain lego secara kelompok.

2 Variabel X2 (Kecerdasan Interpersonal)

Jenis instrumen yang digunakan untuk mengambil data pada variabel kecerdasan interpersonal adalah observasi. Lembar observasi terdiri dari 13 butir pernyataan dengan menggunakan skala likert. Masing-masing pernyataan diberikan pilihan dengan alternatif jawaban dengan skor masing-masing adalah 1 = belum berkembang, 2 = mulai berkembang, 3 = berkembang sesuai harapan, 4 = berkembang sangat baik. Berdasarkan 13 butir pernyataan tersebut sebaran skor terendah adalah 41 dan tertinggi adalah 52 dan mean 47,8636 pada kelompok eksperimen dan 47,6087 pada kelompok kontrol. Berdasarkan rentang skor tersebut dan perhitungan mean, maka diperoleh belahan interval

data X2 menjadi X2 tinggi dan X2 rendah, pemisahan ini berdasarkan nilai mean yang ditemukan penulis. Berdasarkan kriteria tersebut, maka total N2 untuk kelompok kecerdasan interpersonal tinggi berjumlah 11 anak dan kelompok kecerdasan interpersonal rendah berjumlah 11 anak sehingga total menjadi 22.

3 Variabel Y (Regulasi Emosi)

Regulasi emosi anak diperoleh dengan cara observasi. Observasi terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi dan anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi. Berdasarkan perolehan hasil tersebut diurutkan dari skor yang tertinggi sampai yang terendah. Perolehan skor tertinggi untuk kelompok anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi adalah 52 dan nilai terendah adalah 44 dengan mean 47,86. Sedangkan perolehan skor tertinggi untuk kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi adalah 50 dan skor terendah adalah 44 dengan mean 46,81. Berdasarkan kriteria tersebut maka total N untuk regulasi emosi anak berjumlah 44.

Deskripsi data pada penelitian menjabarkan skor regulasi emosi yang dipengaruhi oleh faktor permainan kooperatif sebagai faktor pertama dan kecerdasan interpersonal sebagai faktor kedua. Faktor permainan kooperatif terbagi menjadi dua yaitu permainan kooperatif secara kompetisi dan permainan kooperatif tanpa kompetisi. Sedangkan faktor kecerdasan interpersonal dibedakan berdasarkan kecerdasan

interpersonal tinggi dan interpersonal rendah, berikut disajikan hasil penghitungan regulasi emosi anak yang meliputi skor maksimum, skor minimum, modus, median, rerata serta standart deviasi seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Deskripsi Data

		A		B1		AXB			
		A1	A2	B1	B2	A1B1	A2B1	A1B2	A2B2
Regulasi Emosi	Mean	47,86	46,81	49,3	45,41	50,36	48,18	45,36	45,45
	Median	48	47	49	45	50	48	45	45
	Modus	44	47	49	45	49	48	44	45
	Standart Deviasi	2,78	1,71	1,52	1,05	1,12	0,98	1,12	1,03
	Varians	7,74	2,91	2,3	1,11	1,12	0,96	1,25	1,07
	Max	52	50	52	47	52	50	47	47
	Min	44	44	47	44	49	47	44	44
	N	22	22	22	22	11	11	11	11

Keterangan:

N : Jumlah Anak

Mean : Rata-rata Nilai Anak

Median : Nilai Tengah

Modus : Frekuensi Nilai Terbanyak Muncul

SD : Simpangan Baku

Deskripsi setiap kelompok penelitian terbagi kedalam delapan kelompok, delapan kelompok tersebut adalah: 1) Skor regulasi emosi anak bermain permainan kooperatif -kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah (A1), 2) Skor regulasi emosi anak bermain permainan kooperatif tanpa kompetitif

secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah (A2), 3) Skor regulasi emosi anak pada kelompok kecerdasan tinggi secara keseluruhan dengan bermain permainan kooperatif - kompetisi dan permainan kooperatif tanpa kompetisi (B1), 4) Skor regulasi emosi anak pada kelompok kecerdasan rendah secara keseluruhan dengan bermain permainan kooperatif - kompetitif dan permainan kooperatif tanpa kompetitif (B2), 5) Skor regulasi emosi anak pada kelompok anak melakukan permainan kooperatif - kompetitif dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi (A1B1), 6) Skor regulasi emosi anak pada kelompok anak melakukan permainan kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi (A2B1), 7) Skor regulasi emosi anak pada kelompok anak melakukan permainan kooperatif secara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah (A1B2), 8) Skor regulasi emosi anak pada kelompok anak melakukan permainan kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah (A2B2). Deskripsi masing-masing kelompok disajikan sebagai berikut:

1 Regulasi Emosi Anak bermain Permainan Kooperatif -Kompetisi Secara Keseluruhan Dengan Kecerdasan Interpersonal Tinggi Dan Kecerdasan Interpersonal Rendah (A1)

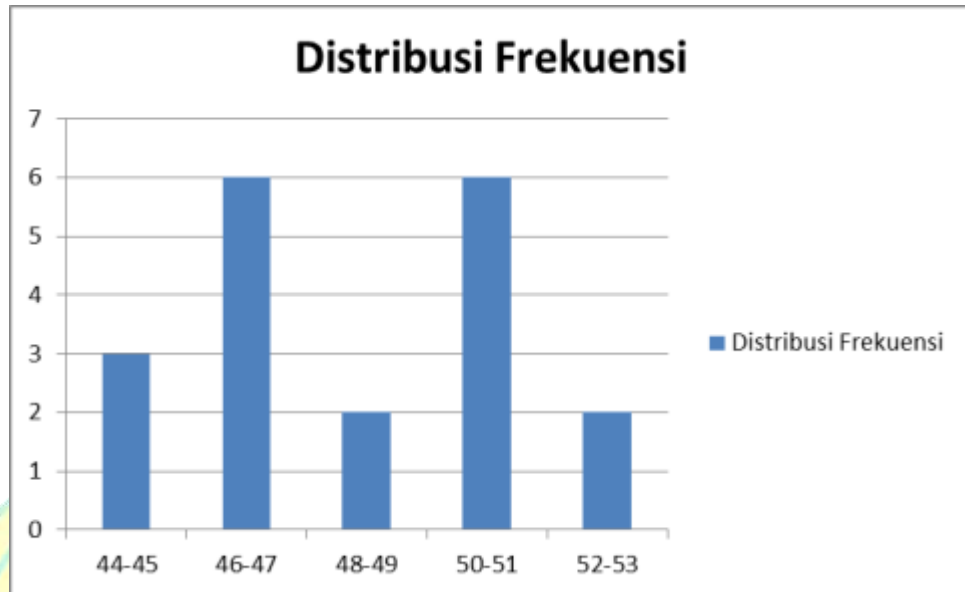
Berdasarkan hasil analisis data regulasi emosi yang telah dikumpulkan di responden sebanyak 22 anak yang melakukan permainan kooperatif dengan cara kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah diperoleh skor tertinggi 52, skor terendah 44, rata-rata 47,8636

nilai median 48 nilai modus 44, dan simpangan baku 2,782. Selanjutnya rangkuman deskripsi data kelompok tersebut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Skor Regulasi Emosi Anak bermain Permainan Kooperatif - Kompetisi Secara Keseluruhan Dengan Kecerdasan Interpersonal Tinggi Dan Kecerdasan Interpersonal Rendah (A1)

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	F. Absolut	F. Kumulatif	F. Relatif
43-44	42,5	44,5	3	3	13,64%
45-46	44,5	45,5	6	9	27,27%
47-48	46,5	48,5	2	11	9,09%
49-50	48,5	50,5	6	17	27,27%
51-52	50,5	52,5	5	22	22,73%
Jumlah			22		100,00%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa skor regulasi emosi anak bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah tersebar pada kelompok kelas interval, yaitu skor persentase terendah terdapat pada kelas interval 47-48 sebesar 9,09% karena peroleh skor paling sedikit. Sedangkan skor yang diperoleh interval terbesar terdapat pada kelas interval 49-50 sebesar 27,27% karena peroleh skor yang paling banyak. Adapun histogram distribusi frekuensi skor regulasi emosi anak bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini:



Gambar 4.1 Grafik Histogram Skor Regulasi Emosi Anak Bermain Permainan Kooperatif Dengan Cara Kompetisi Secara Keseluruhan Dengan Kecerdasan Interpersonal Tinggi Dan Kecerdasan Interpersonal Rendah (A1)

2 Regulasi Emosi Anak bermain Permainan Kooperatif Tanpa Kompetitif Secara Keseluruhan Dengan Kecerdasan Interpersonal Tinggi Dan Kecerdasan Interpersonal Rendah (A2)

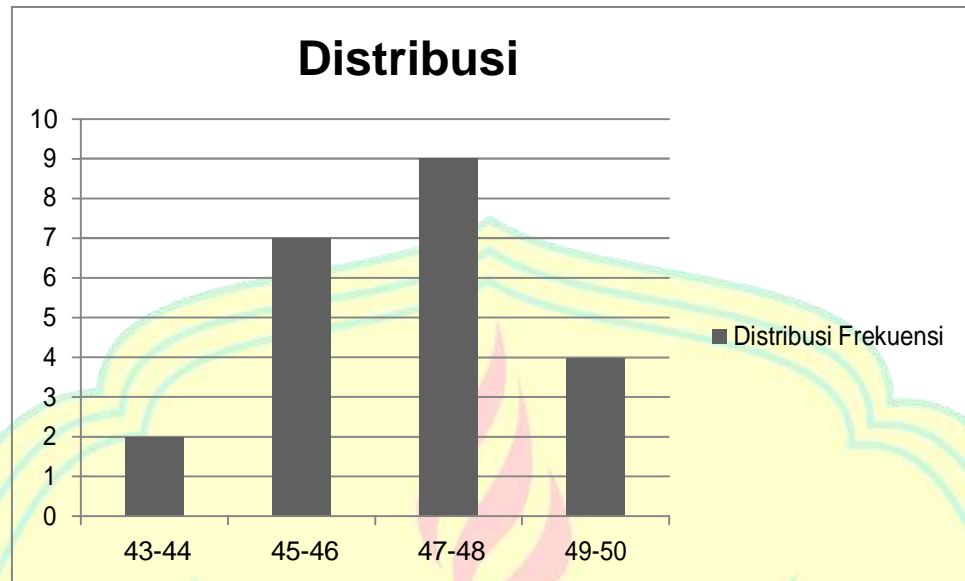
Berdasarkan hasil analisis data regulasi emosi yang telah dikumpulkan di responden sebanyak 22 anak yang melakukan permainan kooperatif tanpa kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah diperoleh skor tertinggi 50, skor terendah 44, rata-rata 46,8182, nilai median 47, nilai modus 47, dan simpangan baku 1,70814. Selanjutnya rangkuman deskripsi data kelompok tersebut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Skor Regulasi Emosi Anak
bermain Permainan Kooperatif Tanpa Kompetisi Secara
Keseluruhan Dengan Kecerdasan Interpersonal Tinggi Dan
Kecerdasan Interpersonal Rendah (A2)**

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	F. Absolut	F. Kumulatif	F. Relatif
43-44	42,5	44,5	2	2	9,09%
45-46	44,5	46,5	7	9	31,82%
47-48	46,5	48,5	9	18	40,91%
49-50	48,5	50,5	4	22	18,18%
Jumlah			22		100,00%

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa skor regulasi emosi anak bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah tersebar pada kelompok kelas interval, yaitu skor persentase tertinggi terdapat pada kelas interval 47-48 sebesar 40,91% karena peroleh skor paling terbanyak. Sedangkan skor dengan persentase terendah pada kelas interval 43-44 dengan persentase 9,09% karena memperoleh skor paling sedikit.

Adapun histrogram distribusi frekuensi skor regulasi emosi anak bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini:



Gambar 4.2 Grafik Histogram Skor Regulasi Emosi Anak Bermain Permainan Kooperatif Tanpa Kompetisi Secara Keseluruhan Dengan Kecerdasan Interpersonal Tinggi Dan Kecerdasan Interpersonal Rendah

3 Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Kecerdasan Tinggi Secara Keseluruhan Dengan Bermain Permainan Kooperatif - Kompetisi Dan Permainan Kooperatif Tanpa Kompetisi (B1)

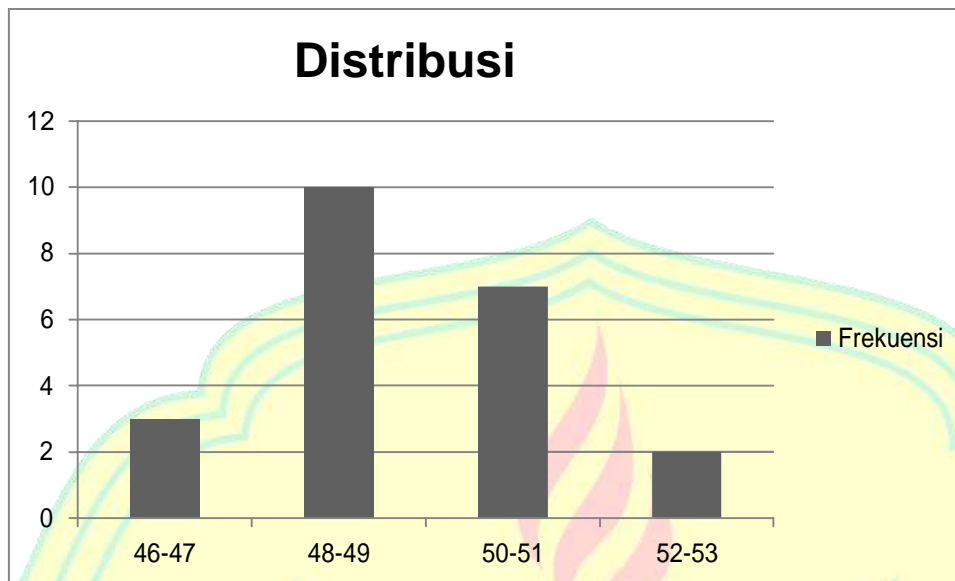
Berdasarkan hasil analisis data regulasi emosi yang telah dikumpulkan di responden sebanyak 22 anak yang melakukan permainan kooperatif dengan cara kompetisi dan permainan kooperatif tanpa kompetisi yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi diperoleh skor tertinggi 52, skor terendah 47, rata-rata 49.27, nilai median 49, nilai modus 49, dan simpangan baku 1,51757. Selanjutnya rangkuman deskripsi data kelompok tersebut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Skor Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Kecerdasan Tinggi Secara Keseluruhan Dengan Bermain Permainan Kooperatif - Kompetitif Dan Permainan Kooperatif Tanpa Kompetitif (B1)

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	F. Absolut	F. Kumulatif	F. Relatif
46-47	45,5	47,5	3	3	13,64%
48-49	47,5	49,5	10	13	45,45%
50-51	49,5	51,5	7	20	31,82%
52-53	51,5	53,5	2	22	9,09%
Jumlah			22		100,00%

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa skor regulasi emosi anak pada kelompok kecerdasan tinggi secara keseluruhan dengan bermain permainan kooperatif - kompetisi dan permainan kooperatif tanpa kompetitif tersebar pada kelompok kelas interval, yaitu skor persentase tertinggi terdapat pada kelas interval 48-49 sebesar 45,45% karena peroleh skor paling terbanyak. Sedangkan skor dengan persentase terendah pada kelas interval 52-53 dengan persentase 9,09% karena memperoleh skor paling sedikit.

Adapun histrogram distribusi frekuensi skor regulasi emosi anak bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah ini:



Gambar 4.3 Grafik Histogram Skor Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Kecerdasan Tinggi Secara Keseluruhan Dengan Bermain Permainan Kooperatif - Kompetisi Dan Permainan Kooperatif Tanpa Kompetisi (B1)

4 Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Kecerdasan Rendah Secara Keseluruhan Dengan Bermain Permainan Kooperatif - Kompetitif Dan Permainan Kooperatif Tanpa Kompetitif (B2)

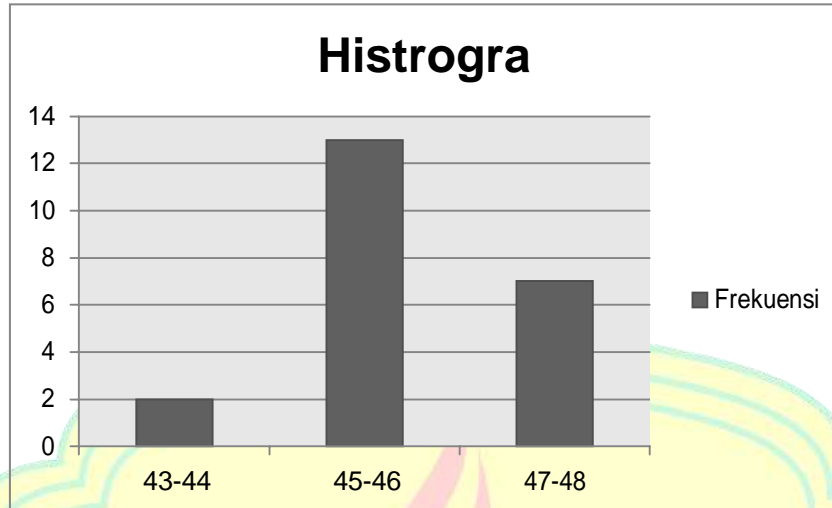
Berdasarkan hasil analisis data regulasi emosi yang telah dikumpulkan di responden sebanyak 22 anak yang melakukan permainan kooperatif dengan cara kompetisi dan permainan kooperatif tanpa kompetisi yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah diperoleh skor tertinggi 47, skor terendah 44, rata-rata 45,40, nilai median 45, nilai modus 45, dan simpangan baku 1,053. Selanjutnya rangkuman deskripsi data kelompok tersebut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Skor Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Kecerdasan Rendah Secara Keseluruhan Dengan Bermain Permainan Kooperatif - Kompetitif Dan Permainan Kooperatif Tanpa Kompetitif (B2)

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	F. Absolut	F. Kumulatif	F. Relatif
43-44	42,5	44,5	2	1	9,09%
45-46	44,5	46,5	13	4	59,09%
47-48	46,5	48,5	7	10	31,82%
Jumlah			22		100,00%

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa skor regulasi emosi anak pada kelompok kecerdasan rendah secara keseluruhan dengan bermain permainan kooperatif - kompetitif dan permainan kooperatif tanpa kompetitif tersebar pada kelompok kelas interval, yaitu skor persentase tertinggi terdapat pada kelas interval 45-46 sebesar 59,09% karena peroleh skor paling terbanyak. Sedangkan skor dengan persentase terendah pada kelas interval 43-44 dengan persentase 9,09% karena memperoleh skor paling sedikit.

Adapun histrogram distribusi frekuensi skor regulasi emosi anak bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini:



Gambar 4.4 Grafik Histogram Skor Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Kecerdasan Rendah Secara Keseluruhan Dengan Bermain Permainan Kooperatif - Kompetitif Dan Permainan Kooperatif Tanpa Kompetitif (B2)

5 Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Anak Melakukan Permainan Kooperatif - kompetitif Dan Memiliki Kecerdasan Interpersonal Tinggi (A1B1)

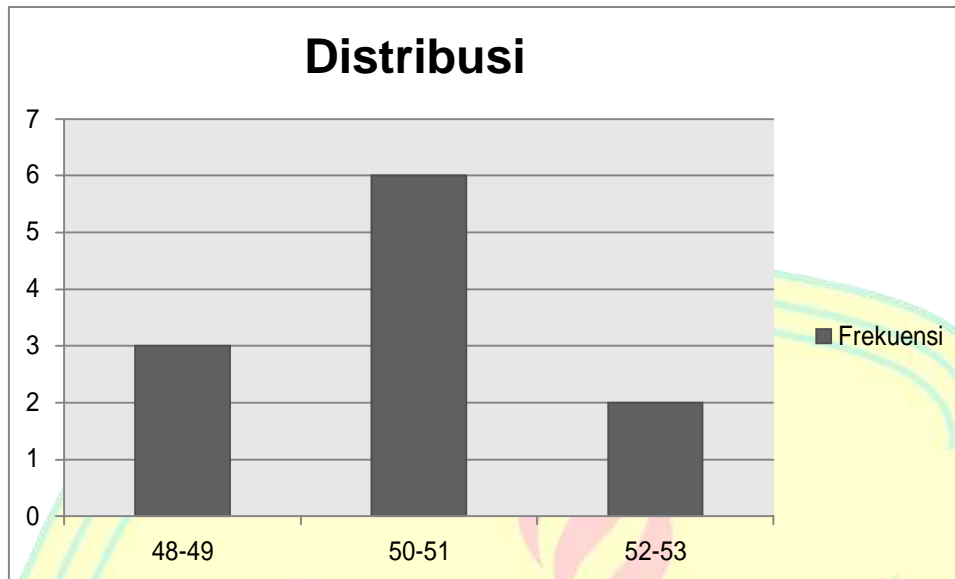
Berdasarkan hasil analisis data regulasi emosi yang telah dikumpulkan di responden sebanyak 11 anak yang melakukan permainan kooperatif secara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi diperoleh skor tertinggi 52, skor terendah 49, rata-rata 50.36, nilai median 50, nilai modus 49, dan simpangan baku 1,12. Selanjutnya rangkuman deskripsi data kelompok tersebut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Skor Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Anak Melakukan Permainan Kooperatif-kompetitif Dan Memiliki Kecerdasan Interpersonal Tinggi (A1B1)

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	F. Absolut	F. Kumulatif	F. Relatif
48-49	47,5	49,5	3	3	27,27%
50-51	49,5	51,5	6	9	54,55%
52-53	51,5	53,5	2	11	18,18%
Jumlah			11		100,00%

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa skor regulasi emosi anak pada kelompok anak melakukan permainan kooperatif-kompetitif dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi tersebar pada kelompok kelas interval, yaitu skor persentase tertinggi terdapat pada kelas interval 50-51 sebesar 54,55% karena peroleh skor paling terbanyak. Sedangkan skor dengan persentase terendah pada kelas interval 52-53 dengan persentase 18,18% karena memperoleh skor paling sedikit.

Adapun histrogram distribusi frekuensi skor regulasi emosi anak bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah dapat dilihat pada gambar 4.5 dibawah ini:



Gambar 4.5 Grafik Histogram Skor Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Anak Melakukan Permainan Kooperatif-kompetitif Dan Memiliki Kecerdasan Interpersonal Tinggi (A1B1)

6 Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Anak Melakukan Permainan Kooperatif Tanpa Kompetisi Dan Memiliki Kecerdasan Interpersonal Tinggi (A2B1)

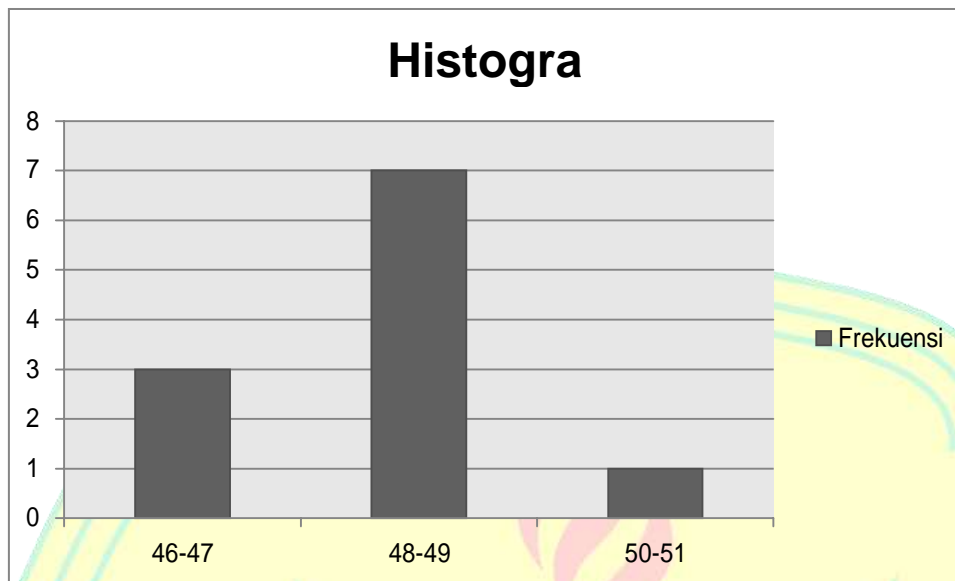
Berdasarkan hasil analisis data regulasi emosi yang telah dikumpulkan di responden sebanyak 11 anak yang melakukan permainan kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi diperoleh skor tertinggi 50, skor terendah 47, rata-rata 48.1818, nilai median 48, nilai modus 48, dan simpangan baku 0,9165. Selanjutnya rangkuman deskripsi data kelompok tersebut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Skor Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Anak Melakukan Permainan Kooperatif Tanpa Kompetisi Dan Memiliki Kecerdasan Interpersonal Tinggi (A2B1)

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	F. Absolut	F. Kumulatif	F. Relatif
46-47	44,5	46,5	3	3	27,27%
48-49	46,5	48,5	7	10	63,64%
50-51	48,5	50,5	1	11	9,09%
Jumlah			11		100,00%

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa skor regulasi emosi anak pada kelompok anak melakukan permainan kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi tersebar pada kelompok kelas interval, yaitu skor persentase tertinggi terdapat pada kelas interval 48-49 sebesar 63,64% karena peroleh skor paling terbanyak. Sedangkan skor dengan persentase terendah pada kelas interval 50-51 dengan persentase 9,09% karena memperoleh skor paling sedikit.

Adapun histrogram distribusi frekuensi skor regulasi emosi anak bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah ini:



Gambar 4.6 Grafik Histogram Skor Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Anak Melakukan Permainan Kooperatif Tanpa Kompetisi Dan Memiliki Kecerdasan Interpersonal Tinggi (A2B1)

7 Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Anak Melakukan Permainan Kooperatif Secara Kompetisi Dan Memiliki Kecerdasan Interpersonal Rendah (A1B2)

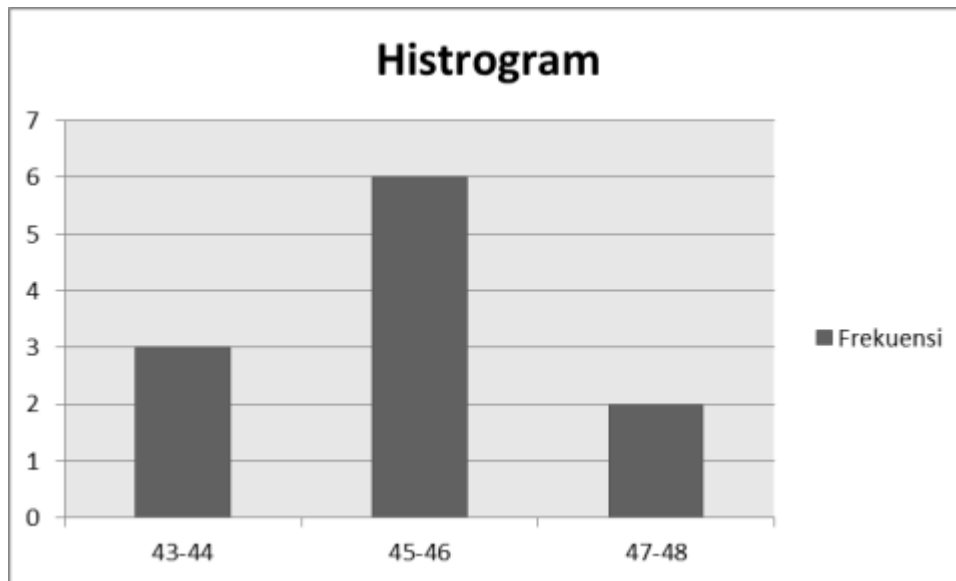
Berdasarkan hasil analisis data regulasi emosi yang telah dikumpulkan di responden sebanyak 11 anak yang melakukan permainan kooperatif secara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah diperoleh skor tertinggi 47, skor terendah 44, rata-rata 45,3636, nilai median 45, nilai modus 44, dan simpangan baku 1,120. Selanjutnya rangkuman deskripsi data kelompok tersebut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Skor Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Anak Melakukan Permainan Kooperatif Secara Kompetisi Dan Memiliki Kecerdasan Interpersonal Rendah (A1B2)

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	F. Absolut	F. Kumulatif	F. Relatif
43-44	42,5	44,5	3	3	27,27%
45-46	44,5	46,5	6	10	54,55%
47-48	46,5	48,5	2	11	18,18%
Jumlah			11		100,00%

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa skor regulasi emosi anak pada kelompok anak melakukan permainan kooperatif secara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah tersebar pada kelompok kelas interval, yaitu skor persentase tertinggi terdapat pada kelas interval 45-46 sebesar 54,55% karena peroleh skor paling terbanyak. Sedangkan skor dengan persentase terendah pada kelas interval 47-48 dengan persentase 18,18% karena memperoleh skor paling sedikit.

Adapun histrogram distribusi frekuensi skor regulasi emosi anak bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah dapat dilihat pada gambar 4.7 dibawah ini:



Gambar 4.7 Grafik Histogram Skor Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Anak Melakukan Permainan Kooperatif Secara Kompetisi Dan Memiliki Kecerdasan Interpersonal Rendah (A1B2)

8 Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Anak Melakukan Permainan Kooperatif Tanpa Kompetisi Dan Memiliki Kecerdasan Interpersonal Rendah (A2B2)

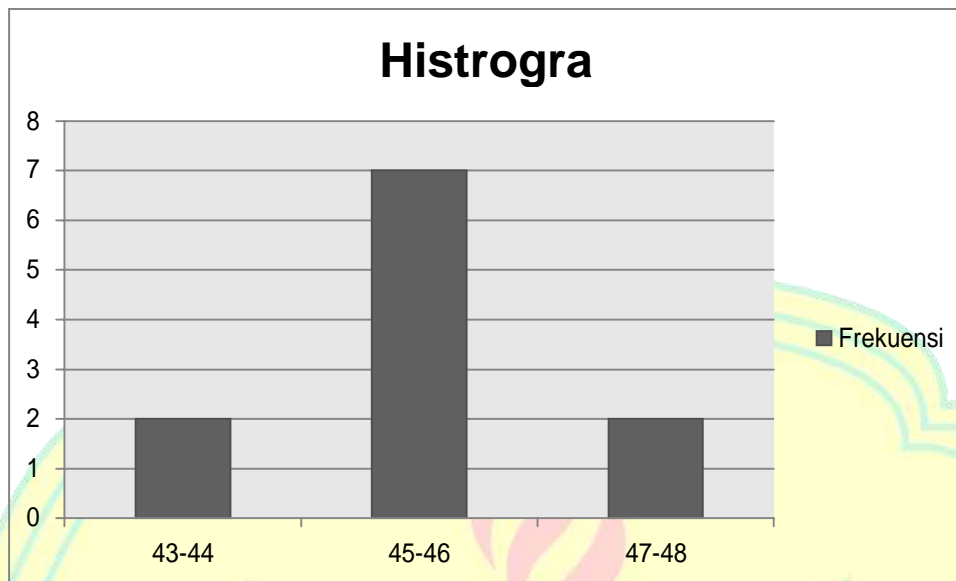
Berdasarkan hasil analisis data regulasi emosi yang telah dikumpulkan di responden sebanyak 11 anak yang melakukan permainan kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah diperoleh skor tertinggi 47, skor terendah 44, rata-rata 45,45455, nilai median 45, nilai modus 45, dan simpangan baku 1,035725. Selanjutnya rangkuman deskripsi data kelompok tersebut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Skor Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Anak Melakukan Permainan Kooperatif Tanpa Kompetisi Dan Memiliki Kecerdasan Interpersonal Rendah (A2B2)

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	F. Absolut	F. Kumulatif	F. Relatif
43-44	42,5	44,5	2	2	18,18%
45-46	44,5	46,5	7	9	63,64%
47-48	46,5	48,5	2	11	18,18%
Jumlah			11		100,00%

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa skor regulasi emosi anak pada kelompok anak melakukan permainan kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah tersebar pada kelompok kelas interval, yaitu skor persentase tertinggi terdapat pada kelas interval 45-46 sebesar 63,64% karena peroleh skor paling terbanyak. Sedangkan skor dengan persentase terendah pada kelas interval 43-44 dan 47-48 dengan persentase 18,18% karena memperoleh skor paling sedikit.

Adapun histrogram distribusi frekuensi skor regulasi emosi anak bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi secara keseluruhan dengan kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah dapat dilihat pada gambar 4.8 dibawah ini:



Gambar 4.8 Grafik Histogram Skor Regulasi Emosi Anak Pada Kelompok Anak Melakukan Permainan Kooperatif Tanpa Kompetisi Dan Memiliki Kecerdasan Interpersonal Rendah (A2B2)

B Pengujian Persyaratan Analisis Data

1 Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji pada penelitian ini menggunakan uji *Liliefors*. Syarat uji normalitas dengan kriteria H_0 diterima jika L hitung $< L$ tabel maka data berasal dari distribusi normal dan H_0 ditolak jika L hitung $> L$ tabel maka data berasal dari distribusi tidak normal.

Perumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 : sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada semua data kelompok penelitian diketahui bahwa L hitung untuk semua kelompok lebih kecil dari pada L tabel, ini berarti menunjukkan bahwa semua kelompok penelitian berdistribusi normal. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis H_0 diterima dan tolak H_1 . Hasil perhitungan uji coba normalitas dengan uji Liliefors secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Keseluruhan Data

Kelompok	N	L hitung	L tabel	Kesimpulan
A1	22	0,157587	0,184	Normal
A2	22	0,129158	0,184	Normal
B1	22	0,16222	0,184	Normal
B2	22	0,156032	0,184	Normal
A1B1	11	0,172734	0,2506	Normal
A1B2	11	0,172734	0,2506	Normal
A2B1	11	0,209834	0,2506	Normal
A2B2	11	0,215075	0,2506	Normal

2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah sampel yang berdistribusi normal berasal dari populasi yang variansinya homogen. Untuk menguji kesamaan varians antar kelompok berdasarkan data skor regulasi emosi, maka masing-masing kelompok perlakuan dilakukan uji Barlett pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$; $dk = k - 1$. Kriteria pengujian ini apabila hitung $<$ tabel, maka data tersebut memiliki varians yang homogen.

Perumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 : sampel bersifat homogen

H_1 : sampel bersifat tidak homogen

Rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas data mengenai skor regulasi emosi dapat dilihat pada tabel 4.11 di bawah ini:

Tabel 4.11 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varians Kelompok

Data			
Kelompok			Kesimpulan
A1 dan A2	2,034361	3,841	Homogen
B1 dan B2	3,069795	3,841	Homogen
A1B1, A1B2, A2B1, A2B2	0,5434	7,815	Homogen

Berdasarkan tabel 4.11 dapat dilihat bahwa hasil perhitungan uji homogenitas dari ketiga kelompok data diperoleh hitung lebih kecil dari tabel berdasarkan taraf $\alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan keempat kelompok data mempunyai varians yang sama besar, maka kelompok data tersebut bersifat homogen dengan demikian hipotesis H_0 diterima dan tolak H_1 .

Hasil pengujian normalitas dan homogenitas dari data tersebut menunjukkan bahwa kelompok-kelompok data pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan memiliki varians data yang homogen. Berdasarkan hal tersebut maka persyaratan untuk melakukan pengujian hipotesis dengan analisis varians (ANAVA) dapat dilakukan.

C Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan menggunakan analisis varians (ANAVA) dua jalur yang mana akan diperoleh dua pengaruh utama (*main effect*) antar kolom sebagai variable perlakuan dan pengaruh utama

(*main effect*) antar baris sebagai variable atribut, serta pengaruh interaksi (*interaction effect*) antar kolom dan baris atau antar variable permainan kooperatif dan kecerdasan interpersonal terhadap regulasi emosi anak TK kelompok B. rangkuman hasil perhitungan ANAVA dua jalur dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Rangkuman Hasil Perhitungan ANAVA Dua Jalur

Sumber Varians	JK	Db	RJK	F hit	F tab $\alpha = 0,05$	Kesimpulan
Antar A	12,036	1	12,036	10,85648	4,08	Signifikan
Antar B	164,218	1	164,218	148,1248	4,08	Signifikan
Interaksi AXB	14,1781	1	14,1781	12,78866	4,08	Signifikan
Dalam	45,4545	41	1,108646			
Total	235,8866	44				

Keterangan:

Db = Derajat kebebasan

JK = Jumlah kuadrat

RJK = Rata-rata jumlah kuadrat

F hit = F hitung

F tab = F Tabel

Berdasarkan hasil analisis varians (ANAVA) dua jalur di atas, maka pengujian hipotesis dijelaskan sebagai berikut:

1 Pengaruh Utama (*Main Effect*)

a Pengaruh Utama X1 Y →

Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk melihat dan menguji pengaruh X1 (permainan kooperatif) terhadap regulasi emosi anak. Adapun pengujian hipotesis dilakukan sebagai berikut:

Ho diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dimana $\alpha = 0,05$, $n = 22$ Hi

diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dimana $\alpha = 0,05$, $n = 22$

Pada hasil rekapitulasi data diketahui bahwa nilai mean untuk anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi adalah 47,86 sedangkan nilai mean untuk anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi tanpa kompetisi adalah 46,818.

Dari hasil pengujian yang dilakukan dengan ANAVA diperoleh nilai $F_{hitung} = 10,8565$. Dari tabel daftar-H pada $db(A)/db(D) = 1/41$, dan $\alpha = 0,05$ diketahui nilai $F_{tabel} = 4,08$ karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau Ho ditolak, jadi terdapat perbedaan rata-rata regulasi emosi antara anak yang bermain kooperatif secara kompetisi dan anak yang bermain kooperatif tanpa kompetisi.

b Pengaruh Utama $X_2 \rightarrow Y$

Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk melihat dan menguji pengaruh X_2 (kecerdasan interpersonal) terhadap regulasi emosi anak. Adapun pengujian hipotesis dilakukan sebagai berikut:

Ho diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dimana $\alpha = 0,05$, $n = 22$ Hi

diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dimana $\alpha = 0,05$, $n = 22$

Pada hasil rekapitulasi data diketahui bahwa nilai mean untuk anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi adalah 49,2727 sedangkan nilai mean untuk anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah adalah 45,41.

Dari hasil pengujian yang dilakukan dengan ANAVA diperoleh nilai $F_{hitung} = 148,125$. Dari tabel daftar-H pada $db(A)/db(D) = 1/41$, dan $\alpha = 0,05$ diketahui nilai $F_{tabel} = 4,08$ karena $F_{hitung} = 148,125$ atau H_0 ditolak, jadi terdapat perbedaan rata-rata regulasi emosi antara anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah.

2 Pengaruh Interaksi (*Interaction Effect*) $X_1+X_2 \rightarrow Y$

Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk melihat dan menguji pengaruh interaksi permainan kooperatif (X_1) dan kecerdasan interpersonal (X_2) terhadap regulasi emosi anak (Y). Adapun pengujian hipotesis dilakukan sebagai berikut:

H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dimana $\alpha = 0,05$, $n = 22$

H_1 diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dimana $\alpha = 0,05$, $n = 22$

Dari hasil pengujian yang dilakukan dengan ANAVA diperoleh nilai $F_{hitung} = 12,7887$. Dari tabel daftar-H pada $db(a)/db(D) = 1/41$, dan $\alpha = 0,05$ diketahui nilai $F_{tabel} = 4,08$ karena $F_{hitung} = 4,86$ atau H_0 ditolak, jadi terdapat pengaruh interaksi antara permainan kooperatif dan kecerdasan interpersonal terhadap regulasi emosi anak sesuai dengan tinggi rendahnya kecerdasan interpersonal anak.

Dari analisis terdapat interaksi, maka perlu dilakukan uji lanjut dengan uji *tukey*.

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Lanjutan Uji Tukey

Kelompok	N		($\alpha = 0,05$)	Kesimpulan
A1B1 dan A2B1	11	7,06	4,25	Signifikan
A1B2 dan A2B2	11	-0,09095	4,25	Tidak Signifikan
A1B1 dan A1B2	11	15,7729	4,25	Signifikan
A2B1 dan A2B2	11	8,8261	4,25	Signifikan

Hasil perhitungan uji lanjut dengan menggunakan uji tukey untuk hipotesis ke empat, hipotesis ke lima, hipotesis ke enam dan hipotesis ke tujuh tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

- 3 Perbedaan regulasi emosi antara anak yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi dengan bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi pada kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi (A1B1-A2B1).

Dari hasil analisis diketahui bahwa nilai Qhitung A1B1 – A2B1 = 7,06. Dari tabel *Critical Value Of Q (TUKEY)* dengan $\alpha = 0,05$, $k = 4$ dan $n = 11$ diketahui nilai Qtabel = 4,25. Karena Qhitung A1B1-A2B1 = 7,06 > Qtabel = 4,25 atau H_0 ditolak, maka regulasi emosi yang dihasilkan dengan bermain kooperatif dengan cara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi lebih tinggi daripada anak yang bermain kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi.

- 4 Perbedaan regulasi emosi antara anak yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi dengan bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi pada kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah (A1B2-A2B2).

Dari hasil analisis diketahui bahwa nilai Qhitung $A1B2 - A2B2 = -0,09$. Dari tabel *Critical Value Of Q (TUKEY)* dengan $\alpha = 0,05$, $k = 4$ dan $n = 11$ diketahui nilai $Q_{tabel} = 4,25$. Karena $Q_{hitung} A1B2 - A2B2 = -0,09 < Q_{tabel} = 4,25$ atau H_0 diterima, maka regulasi emosi yang dihasilkan dengan bermain kooperatif dengan cara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah lebih rendah daripada anak yang bermain kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah.

- 5 Perbedaan regulasi emosi anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi ($A1B1 - A1B2$).

Dari hasil analisis diketahui bahwa nilai Qhitung $A1B1 - A1B2 = 15,77$. Dari tabel *Critical Value Of Q (TUKEY)* dengan $\alpha = 0,05$, $k = 4$ dan $n = 11$ diketahui nilai $Q_{tabel} = 4,25$. Karena $Q_{hitung} A1B1 - A1B2 = 15,77 > Q_{tabel} = 4,25$ atau H_0 ditolak, maka regulasi emosi yang dihasilkan dari anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan bermain permainan kooperatif secara kompetisi lebih tinggi daripada anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah dan bermain permainan kooperatif secara kompetisi.

- 6 Perbedaan regulasi emosi anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi (A2B1-A2B2).

Dari hasil analisis diketahui bahwa nilai Qhitung A2B1 – A2B2 = 8,8261. Dari tabel Critical Value Of Q (TUKEY) dengan $\alpha = 0,05$, $k = 4$ dan $n = 11$ diketahui nilai Qtabel = 4,25. Karena Qhitung A2B1-A2B2 = 8,8261 > Qtabel = 4,25 atau H_0 ditolak, maka regulasi emosi yang dihasilkan dari anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi lebih tinggi daripada anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah dan bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi.

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan uji hipotesis sebagai berikut:

1). Hipotesis Pertama

Perbedaan regulasi emosi pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi (Antar A).

Berdasarkan hasil perhitungan ANAVA diatas bahwa F hitung = 10,85 > Ftabel = 4,08 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis H_1 diterima, artinya bahwa hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan regulasi emosi anak antara dua kelompok yang diberikan dengan dua

perlakuan yang berbeda secara keseluruhan terbukti signifikan. Oleh karena itu, regulasi emosi yang dihasilkan dari bermain permainan kooperatif secara kompetisi (mean = 47,86) lebih baik secara nyata dibandingkan yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi (mean = 46,8182). Hal ini membuktikan bahwa secara keseluruhan hipotesis penelitian adalah regulasi emosi pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi.

2). Hipotesis Kedua

Perbedaan regulasi emosi pada kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah (Antar B).

Berdasarkan hasil perhitungan ANAVA diatas bahwa $F_{hitung} = 148,125 > F_{tabel} = 4,08$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis H_1 diterima, artinya bahwa hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan regulasi emosi anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah secara keseluruhan terbukti signifikan. Oleh karena itu, regulasi emosi pada anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi (mean = 49,2727) lebih baik secara nyata dibandingkan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah (mean = 45,4091).

Hal ini membuktikan bahwa secara keseluruhan hipotesis penelitian adalah regulasi emosi pada kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah.

3). Hipotesis Ketiga

Interaksi antara permainan kooperatif dan kecerdasan interpersonal terhadap regulasi emosi (INT AxB)

Hasil perhitungan ANAVA diketahui pada interaksi A x B menunjukkan H_0 ditolak berdasarkan nilai F hitung = 12,7887 > F tabel (0,05) = 4,08 dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara permainan kooperatif dan kecerdasan interpersonal terhadap regulasi emosi.

4). Hipotesis Keempat

Perbedaan regulasi emosi antara kelompok anak yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi dan kelompok anak yang bermain kooperatif tanpa kompetisi pada kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi (A1B1 dan A2B1).

Perhitungan analisis varians tahap lanjut dengan menggunakan uji tukey adalah untuk membandingkan regulasi emosi kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi dan kelompok anak yang bermain permainan

kooperatif tanpa kompetisi diperoleh nilai $Q_{hitung} = 7,06$ lebih besar daripada $Q_{tabel} = 4,25$ atau $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternative H_1 diterima.

Selain itu skor rata-rata anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi dengan nilai mean = 50,36 lebih tinggi secara nyata dibandingkan anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi dengan mean = 48,18182. Hal ini membuktikan bahwa regulasi emosi pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi.

5). Hipotesis Kelima

Perbedaan regulasi emosi antara kelompok yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi dan anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi pada kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah (A1B2 dan A2B2).

Perhitungan analisis varians tahap lanjut dengan menggunakan uji tukey adalah untuk membandingkan regulasi emosi kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah yang bermain permainan kooperatif dengan cara

kompetisi dan kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi diperoleh nilai $Q_{hitung} = -0,0909$ lebih rendah daripada $Q_{tabel} = 4,25$ atau $Q_{hitung} < Q_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternative H_1 diterima.

Selain itu skor rata-rata anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi dengan nilai mean = 45,3636 lebih rendah secara nyata dibandingkan anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi dengan mean = 45,45455. Hal ini membuktikan bahwa regulasi emosi pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah lebih rendah dibandingkan kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah.

7 Hipotesis Keenam

Perbedaan regulasi emosi antara kelompok yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi (A1B1 dan A1B2)

Perhitungan analisis varians tahap lanjut dengan menggunakan uji tukey adalah untuk membandingkan regulasi emosi kelompok anak yang bermain permainan kooperatif secara

kompetisi yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah diperoleh nilai $Q_{hitung} = 15,77$ lebih tinggi daripada $Q_{tabel} = 4,25$ atau $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternative H_1 diterima.

Selain itu skor rata-rata anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi memiliki nilai $mean = 50,36364$ lebih tinggi secara nyata dibandingkan anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah dengan $mean = 45,3636$. Hal ini membuktikan bahwa regulasi emosi pada anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah.

8 Hipotesis Ketujuh

Perbedaan regulasi emosi antara kelompok yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi (A2B1 dan A2B2)

Perhitungan analisis varians tahap lanjut dengan menggunakan uji tukey adalah untuk membandingkan regulasi emosi

kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah diperoleh nilai $Q_{hitung} = 8,8261$ lebih tinggi daripada $Q_{tabel} = 4,25$ atau $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternative H_1 diterima.

Selain itu skor rata-rata anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi memiliki nilai mean = 48,18182 lebih tinggi secara nyata dibandingkan anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah dengan mean = 45,45455. Hal ini membuktikan bahwa regulasi emosi pada anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal tinggi lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah.

D Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan pendekatan analisis varians (ANAVA) maka pembahasan hasil penelitian dikhususkan pada tujuh hipotesis yang telah diuji kebenarannya yaitu sebagai berikut:

1 Perbedaan regulasi emosi pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi dan kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi (Antar A)

Berdasarkan hasil dari pengolahan data dan perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya terbukti bahwa terdapat perbedaan antara anak yang bermain permainan kooperatif yang dilakukan secara kompetisi dan anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi. Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa secara keseluruhan kelompok anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa permainan kooperatif secara kompetisi memiliki keunggulan dibandingkan permainan kooperatif tanpa kompetisi yang mempengaruhi regulasi emosi pada anak.

Temuan dari hasil penelitian ini dapat dibuktikan bahwa bermain permainan kooperatif secara kompetisi ditaman kanak-kanak lebih efektif dibandingkan bermain kooperatif tanpa kompetisi yang mempengaruhi regulasi emosi anak. Peneliti menemukan bahwa bermain permainan kooperatif secara kompetisi membantu anak untuk mengatur emosi-emosi atau perasaan-perasaan dan menjaga emosi tersebut agar tidak berlebihan selama penyelesaian masalah berlangsung. Serupa yang disampaikan oleh Santrock bahwa memahami bentuk-bentuk emosi yang ditampilkan orang lain dan mengendalikan emosinya sendiri merupakan bentuk perkembangan emosi di masa

awal kanak-kanak (Santrock, 2010). Anak yang terlibat dalam kompetisi akan belajar memahami perasaan orang lain dan menghargai pendapat orang lain. Hal lainnya yang terlihat dari bermain kooperatif secara kompetisi adalah dapat mempererat hubungan dengan teman sebaya serta membantu mengelola kesuksesan dan kegagalan. Interaksi-interaksi ini membantu mereka membentuk hubungan sosial yang baik dengan orang lain. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Primasoni menyatakan bahwa permainan kompetisi dapat memotivasi anak untuk terus aktif dan menimbulkan semangat persaudaraan serta memudahkan membentuk hubungan dengan orang lain (Primasoni, 2012). Primasoni juga menambahkan bahwa permainan yang dilakukan tanpa kompetisi membuat anak cepat merasa bosan dan kecenderungan anak lebih menyukai pertandingan daripada hanya bermain biasa.

Sebenarnya bermain kooperatif tanpa kompetisi juga memberikan dampak terhadap regulasi emosi anak dikarenakan dalam bermain kooperatif anak dituntut untuk membentuk hubungan dengan orang lain (teman kelompoknya) yang dapat memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi terhadap sesama, hanya saja dalam bermain kooperatif tanpa kompetisi memberikan fasilitas bermain pada anak dalam kelompok tanpa ada motivasi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dalam pengamatan yang dilakukan peneliti, anak-anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi memperlihatkan

sikap fokus dan peran aktif anak dalam menyelesaikan permainan. Interaksi yang terjadi antar anak pun sangat intens terlihat seperti berdiskusi untuk memecahkan masalah yang dihadapi bersama. Pada penelitian sebelumnya menyatakan bahwa anak yang biasa melakukan kegiatan fisik (bermain), akan efektif melatih kecerdasan emosi anak yang berdampak terhadap kemampuan dalam mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah sendiri (*individual problem solving*) sedangkan anak yang tidak terbiasa melakukan aktivitas fisik akan cenderung sulit menyelesaikan masalah dan cenderung meminta bantuan orang lain dalam penyelesaian masalah (Kolpakov, Larkina, Tomilova, Tkachuk, & Bepalova, 2017). Penelitian tersebut menyebutkan bahwa dengan kegiatan bermain yang biasa dilakukan anak akan membantu melatih emosi anak, akan tetapi dalam penelitian ini peneliti menemukan bukti bahwa kenapa bermain pada anak dapat membantu melatih emosi karena dengan bermain anak berusaha mengendalikan emosi yang dirasakan diri sendiri selama penyelesaian sebuah masalah dan melakukan interaksi terhadap anak lainnya yang membantu mereka mengenal bentuk-bentuk emosi yang dirasakan oleh diri sendiri maupun yang ditampilkan orang lain. dan bermain permainan kooperatif secara kompetisi memudahkan anak untuk menjalin komunikasi yang baik terhadap sesama serta menumbuhkan motivasi anak. Hal ini dipertegas oleh Slavin bahwa pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok (Slavin, 2010).

Interaksi yang terjadi antar anak akan membawa mereka memahami lebih dalam tentang emosi. Berdasarkan hasil temuan penelitian, meskipun kedua perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh terhadap regulasi emosi anak, namun permainan kooperatif secara kompetisi menunjukkan hasil yang lebih baik untuk regulasi emosi anak dibandingkan permainan kooperatif tanpa kompetisi. Peneliti menemukan beberapa anak menunjukkan emosi-emosi yang cenderung positif selama pembelajaran berlangsung. Sikap yang ditunjukkan anak sebagian besar menunjukkan perilaku yang siap serta fokus dalam pembelajaran berlangsung. Hasil temuan dilapangan dapat dilihat bahwa interaksi antar anak yang intens mempengaruhi emosi yang ditampilkan anak. Permainan kooperatif membantu anak saling mengenal satu sama lain hal tersebut berdampak terhadap motivasi anak selama pembelajaran berlangsung. Hasil temuan dilapangan diperkuat dengan pernyataan Susanti didalam penelitiannya menyatakan bahwa kompetisi tim yang melibatkan seluruh anak dan dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang akan berkompetisi menyelesaikan tugas akan mendidik anak untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain dan meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi (Susanti, 2018).

2 Perbedaan regulasi emosi pada kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah (Antar B)

Berdasarkan hasil dari pengolahan data dan perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya terbukti bahwa terdapat perbedaan regulasi emosi antara anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah. Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa secara keseluruhan kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa kecerdasan interpersonal tinggi memiliki keunggulan dibandingkan kecerdasan interpersonal rendah yang mempengaruhi regulasi emosi pada anak. Hasil penelitian tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan Aristia menyatakan bahwa tolak ukur dari kemampuan berhubungan dengan orang lain dapat dilihat dari bagaimana individu-individu saling percaya, memahami perasaan, keterbukaan, menghargai perbedaan, memperbaiki miskomunikasi, tidak memaksakan kehendak, mendorong orang lain untuk mengemukakan pendapat serta melakukan pengendalian diri dengan tidak mudah menyalahkan orang lain (Aristia, Ekayati, & Tuban, 2015)

Di masa perkembangan emosi anak, kecerdasan interpersonal yang dimiliki anak berperan penting dalam perkembangan.

Rahmawati dalam penelitiannya menyebutkan bahwa setiap anak perlu memiliki keterampilan sosial dan kemampuan mengolah emosi yang baik untuk membangun hubungan yang seimbang di lingkungan sosial dengan beragam perbedaan (Rahmawati, 2015). Sejalan dengan Rahmawati, Mulyana juga menyatakan bahwa kecerdasan emosional berkaitan dengan kecerdasan sosial yang didalamnya terdapat aspek-aspek perilaku berupa pancaran perasaan setiap individu terhadap lingkungannya, aspek-aspek perilaku yang muncul dan dapat dijadikan sebagai sumber data untuk melihat kecapakan emosi setiap individu, antara lain perilaku kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, sikap empati, dan keterampilan sosial (Mulyana, Gandana, Zamzam, & Muslim, 2017).

Kecerdasan interpersonal yang rendah akan sulit menyukai dunia sosial, cenderung sulit merespon secara positif orang-orang yang ada disekitarnya serta rasa empati yang rendah. Hal ini berdampak terhadap regulasi emosi anak. Anak akan sulit memahami jenis- jenis emosi yang muncul selama melakukan interaksi sosial. Dalam pengamatan yang dilakukan peneliti, anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi banyak memiliki teman, terlihat tidak adanya kesulitan selama melakukan interaksi dengan seluruh teman dikelas dan memiliki empati yang tinggi terhadap teman. Hal ini yang memudahkan anak mengenal berbagai macam jenis emosi yang ditampilkan orang lain. Rasa empati yang tinggi dimiliki anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi juga memberi kemudahan

anak untuk meregulasi emosi yang muncul didalam diri anak itu sendiri. Terlihat anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi mudah memberi maaf dan meminta maaf ketika melakukan kesalahan.

3 Interaksi antara permainan kooperatif dengan kecerdasan interpersonal terhadap regulasi emosi (INT A x B)

Peneliti menemukan bahwa kecerdasan seseorang untuk berhubungan dengan orang disekitarnya yang meliputi kemampuan mengerti dan memahami perasaan orang lain, menciptakan relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga dapat bekerja sama dalam suatu kelompok dengan baik sangat mempengaruhi kemampuan regulasi emosi anak. Peneliti melihat bahwa bermain kooperatif secara kompetisi dan kecerdasan interpersonal yang tinggi memberikan kontribusi yang besar terhadap regulasi emosi anak, dimana semakin tinggi kecerdasan interpersonal anak maka semakin tinggi regulasi emosi anak. Hal ini disebabkan karena kecerdasan interpersonal yang ideal terlihat dari kemampuan mengerti dan memahami perasaan orang yang disebut dengan empati. Dengan mempunyai kemampuan empati yang baik, seseorang akan mudah membangun hubungan dengan orang lain dan membina hubungan tersebut dalam waktu yang lama. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa salah satu faktor untuk mempengaruhi regulasi emosi anak adalah dengan memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Azis, menyatakan bahwa dengan memiliki

kecerdasan interpersonal seorang anak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, menangkap maksud dan motivasi orang lain dalam bertindak sesuatu, serta mampu memberikan tanggapan yang tepat sehingga orang lain merasa nyaman ketika bersamanya (Azis, Nasution, & Lubis, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Purnama membuktikan bahwa permainan kooperatif efektif digunakan untuk membantu anak dalam membentuk hubungan dengan teman sebaya (*peer relationship skills*) (Purnama, 2015) sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati menegaskan bahwa setiap anak perlu memiliki keterampilan sosial dan kemampuan mengolah emosi yang baik untuk membangun hubungan yang seimbang di lingkungan sosial dengan beragam perbedaan (Rahmawati, 2015). Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan menegaskan bahwa adanya interaksi pengaruh permainan kooperatif dan kecerdasan interpersonal dengan regulasi emosi.

Peneliti melihat selama penelitian anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi tidak pernah ragu untuk menjalin hubungan dengan siapapun dan senang bermain kooperatif. Hal ini yang membantu anak untuk memahami lebih dalam emosi-emosi yang dirasakan diri sendiri maupun yang ditampilkan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang tinggi juga baik dalam memimpin sebuah kelompok terlihat saat anak menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi secara kelompok dimulai dari perencanaan sampai

dengan proses penyelesaian masalah dapat diselesaikan secara bersama-sama. Hal ini menunjukkan pentingnya interaksi yang terjalin antar anak yang membentuk emosi anak. Berdasarkan temuan yang diperoleh pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara permainan kooperatif dan kecerdasan interpersonal terhadap regulasi emosi anak.

4 Perbedaan regulasi emosi antara kelompok anak yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi dan anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi pada anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi (A1B1 dan A2B1)

Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi dan bermain permainan kooperatif secara kompetisi lebih tinggi dari pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi sebaiknya bermain permainan yang bersifat kelompok yang memudahkan anak berinteraksi intens terhadap anak lainnya yang berdampak terhadap emosi anak. Hasil penelitian diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Primasoni menyatakan bahwa permainan kompetisi dapat memotivasi anak untuk terus aktif dan memudahkan membentuk hubungan dengan orang lain (Primasoni, 2012). Sedangkan Mulyana juga menyatakan bahwa kecerdasan emosional berkaitan dengan kecerdasan sosial yang

didalamnya terdapat aspek-aspek perilaku berupa pancaran perasaan setiap individu terhadap lingkungannya, aspek-aspek perilaku yang muncul dan dapat dijadikan sebagai sumber data untuk melihat kecapakan emosi setiap individu, antara lain perilaku kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, sikap empati, dan keterampilan sosial (Mulyana et al., 2017). Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan perilaku tersebut perlu adanya proses pembiasaan diri berupa stimulus secara tepat dan proses tersebut cenderung perlu tertanam dalam diri setiap anak sejak dini.

Peneliti menemukan bahwa permainan kooperatif secara kompetisi mendorong anak untuk tetap fokus terhadap penyelesaian sebuah masalah yang dihadapi secara bersama dan memiliki motivasi yang besar terhadap pembelajaran yang berlangsung. Anak-anak menunjukkan antusias yang tinggi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi serta sikap yang ditunjukkan anak juga sangat berbeda selama pembelajaran berlangsung seperti duduk rapih tiap kelompok serta mendengarkan instruksi yang diberikan guru. Sikap yang ditunjukkan anak ini tidak terlepas dari bagaimana anak meregulasi emosi yang dirasakannya. Mengendalikan emosi selama proses penyelesaian masalah berlangsung sampai mengendalikan emosi saat mengalami kemenangan maupun kekalahan. Peneliti menemukan bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi akan menunjukkan sikap empati yang besar terhadap orang-orang disekitarnya, terlihat bahwa beberapa anak yang mengalami kekalahan

saat bermain menunjukkan ekspresi positif saat melihat salah satu kelompok memperoleh kemenangan yang ditunjukkan dengan memberikan apresiasi dengan bertepuk tangan, memberikan selamat serta tersenyum.

Permainan kooperatif secara kompetisi ini memberikan kemudahan anak mengembangkan kemampuan emosi mereka dalam meregulasi. Permainan yang melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan kontrol emosi membantu anak mengekspresikan perasaannya dan membangun sikap positif bagi dirinya dan temannya. Dengan strategi membangun hubungan yang intens ini dapat meningkatkan tingkah laku, mengklarifikasi perasaan serta adanya keterbatasan tingkah laku pada anak.

Bermain permainan kooperatif secara kompetisi memberikan pengaruh terhadap kematangan sosial maupun emosi anak. Dengan keterlibatan anak selama berinteraksi dalam satu kelompok akan mendorong timbulnya kompetisi dan kerjasama anak. Craig & Kermis mengungkapkan bahwa permainan kooperatif secara kompetisi merupakan sarana mensosialisasikan diri (anak) untuk belajar bermasyarakat, berinteraksi dengan teman lainnya, belajar membentuk hubungan sosial, belajar berkomunikasi dan belajar cara menghadapi dan memecahkan masalah yang muncul. Kegiatan ini akan menimbulkan sikap menghargai terhadap orang lain. (Rahayu & Mering, 2017)

5 Perbedaan regulasi emosi antara kelompok anak yang bermain permainan kooperatif dengan cara kompetisi dan anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi pada anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah (A1B2 dan A2B2).

Hasil perhitungan penelitian telah menunjukkan bahwa kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah dan bermain permainan kooperatif secara kompetisi lebih rendah dari pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah sebaiknya bermain permainan yang bersifat kelompok tanpa kompetisi yang memudahkan anak berinteraksi intens terhadap anak lainnya yang berdampak terhadap emosi anak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, menjelaskan bahwa keterampilan sosial yang baik merupakan kemampuan anak untuk mengenal diri, mengendalikan emosi, empati, simpati, berbagi, bersaing serta menolong yang berhubungan dengan kecerdasan interpersonal (Rahmawati, 2015). Berdasarkan hal tersebut anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah sulit menghadapi permainan yang bersifat kompetisi dikarenakan bermain kompetisi membuat anak bermain dalam situasi dibawah tekanan yang mengganggu emosi mereka. Kesulitan dalam mengendalikan emosi ini yang membuat anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi lebih unggul dibandingkan permainan kooperatif secara kompetisi.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ningsih menyebutkan bahwa kurangnya kecerdasan interpersonal adalah salah satu penyebab tingkah laku tidak diterima secara sosial. Orang-orang dengan kecerdasan interpersonal yang rendah cenderung tidak peka, tidak peduli, egois serta bisa menunjukkan perilaku-perilaku anti sosial serta bisa bersikap agresif (Ningsih, 2016). Hal ini mempertegas bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah akan mengalami kesulitan saat bermain, terlebih lagi bermain secara kompetisi.

Mengembangkan kemampuan regulasi emosi akan memberikan dampak keharmonisan terhadap lingkungan sekitar anak dan membentuk hubungan sosial yang baik dengan orang lain (Santrock, 2014). Regulasi emosi memberikan kesadaran atau proses kognitif membantu individu mengatur emosi-emosi atau perasaan-perasaan, dan menjaga emosi tersebut agar tidak berlebihan. Dalam perkembangan emosi di masa kanak-kanak awal, mereka mencoba untuk memahami reaksi-reaksi emosi orang lain dan mengendalikan emosinya sendiri (Santrock, 2010). Dengan demikian, regulasi emosi akan meminimalisir intensitas dan lamanya reaksi emosi mereka dengan memindahkan atensinya atau mengalihkan minatnya agar dapat mengurai emosi tersebut.

Hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa ketidakmampuan untuk meregulasi emosi merupakan faktor risiko penting dalam pembentukan perilaku agresif (Ro & Petermann, 2012). Hal ini

menyebabkan sering terjadi kesalahpahaman antara anak yang satu dengan anak yang lain, sehingga menimbulkan konflik seperti saling mengejek atau saling memukul. Anak yang tidak bisa mengendalikan emosinya biasanya akan mengalami *lack of social skills*. Hal tersebut terjadi akibat anak kurang mampu menjalin komunikasi yang baik, mengekspresikan perasaan negatif tanpa menyakiti orang lain, mengatasi konflik tanpa melalui pertengkaran.

Pada penelitian ini peneliti menemukan bahwa kecerdasan interpersonal yang rendah dari beberapa anak menunjukkan kurangnya anak melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan interaksi terhadap orang lain sehingga berdampak terhadap perkembangan emosi anak tersebut. Kurangnya sosialisasi membuat anak tidak mengerti bentuk-bentuk emosi yang dirasakan diri sendiri maupun yang ditampilkan orang lain. Dalam penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa dengan melakukan bermain permainan kooperatif secara kompetisi tidak memberikan pengaruh terhadap regulasi emosi anak. Hal ini dikarenakan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah sulit untuk berempati, berinteraksi sosial serta bekerja sama dalam sebuah kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kooperatif dan kecerdasan interpersonal rendah tidak memberikan pengaruh terhadap regulasi emosi anak. beberapa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah bermain permainan kooperatif secara kompetisi lebih pasif (tidak mengikutsertakan dirinya) selama

pembelajaran berlangsung terlihat anak-anak hanya mengandalkan teman yang memiliki antusias tinggi terhadap pembelajaran.

6 Perbedaan regulasi emosi antara kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi (A1B1 dan A1B2).

Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa regulasi emosi kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi dan bermain permainan kooperatif secara kompetisi lebih tinggi dari pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah. Berdasarkan hal tersebut, dapat dinyatakan kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi sebaiknya bermain permainan yang bersifat kelompok yang memudahkan anak berinteraksi intens terhadap anak lainnya yang berdampak terhadap emosi anak. Aristia menyatakan dalam penelitiannya bahwa memahami perasaan, menghargai perbedaan, memaksakan kehendak serta pengendalian diri merupakan tolak ukur dari kemampuan berhubungan dengan orang lain (Aristia et al., 2015).

Peneliti menemukan bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah menunjukkan sikap yang cenderung sulit merespon secara positif orang-orang yang ada disekitarnya serta

memiliki rasa empati yang rendah. Dalam pembahasan sebelumnya mengenai pengaruh kecerdasan interpersonal terhadap regulasi emosi menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal tinggi mempengaruhi lebih tinggi secara signifikan terhadap regulasi emosi yang dihasilkan. Dengan kata lain, anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah akan sulit mengendalikan emosi mereka saat merasa tertekan. Sedangkan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi akan lebih baik dalam meregulasi emosi mereka bahkan dalam situasi tertekan. Kemampuan kepemimpinan yang dimiliki anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi memudahkan mereka menyelesaikan sebuah masalah yang dihadapi secara kelompok maupun individu.

7 Perbedaan regulasi emosi antara kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi (A2B1 dan A2B2).

Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi dan bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi lebih tinggi dari pada kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi dan memiliki kecerdasan interpersonal rendah. Berdasarkan hal tersebut, dapat dinyatakan kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal

yang tinggi sebaiknya bermain permainan yang bersifat kelompok yang memudahkan anak berinteraksi intens terhadap anak lainnya yang berdampak terhadap emosi anak.

Keunggulan yang dimiliki anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi seperti kemampuan bekerja sama, mampu memahami perasaan orang lain dan mampu mengorganisasi kelompok memudahkan mereka bekerja dalam sebuah kelompok maupun individu. Kemudahan dalam berinteraksi ini memudahkan mereka membentuk serta mempertahankan sebuah hubungan dengan orang-orang yang ada disekitarnya yang berpengaruh terhadap regulasi emosi mereka. Dengan interaksi intens yang dilakukan oleh anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi memberikan kesempatan yang lebih dalam mengenal jenis-jenis emosi yang dirasakan diri sendiri maupun yang ditampilkan orang lain. Kemampuan empati yang besar pada anak yang memiliki kecerdasan interpersonal juga memudahkan mereka untuk meregulasi emosi. Di dalam penelitian yang dilakukan Aziz juga menyebutkan bahwa dengan memiliki kecerdasan interpersonal seorang anak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, menangkap maksud dan motivasi orang lain dalam bertindak sesuatu, serta mampu memberikan tanggapan yang tepat sehingga orang lain merasa nyaman ketika bersamanya (Azis et al., 2018)

Berkaitan dengan pembahasan regulasi emosi pada penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan watak seorang anak. Menurut

Eisenberg, sebelum anak dapat mengendalikan perilaku mereka, anak-anak perlu mengatur atau mengendalikan proses perhatian mereka dan mengatur emosi-emosi negatif. Bahaya emosional pada awal masa kanak-kanak yang besar kelihatan pada dominasi emosi yang kurang baik, terutama amarah. Jika anak mengalami terlalu banyak emosi yang kurang baik dan hanya sedikit mengalami emosi-emosi yang menyenangkan, maka hal ini mengganggu pandangan hidup dan mendorong perkembangan watak yang kurang baik (Helmsen, Koglin, & Petermann, 2012). Untuk itu regulasi emosi berperan penting pada kemampuan anak-anak mengelola tuntutan dan konflik yang dihadapi dalam berinteraksi dengan orang lain.

E Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun masih memiliki keterbatasan dalam penelitian. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

- 1 Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi regulasi emosi dalam penelitian ini hanya dilihat dari dua variable saja, sedangkan masih banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi seperti lingkungan, pengaruh pola asuh orang tua, kepercayaan diri, agama dan lainnya
- 2 Penelitian ini hanya melibatkan sampel anak usia 5-6 tahun, jadi tidak dapat digeneralisasikan kepada sampel berusia dibawah 4 tahun dan di atas 8 tahun

- 3 Dalam mengisi lembar observasi terkadang terdapat keteledoran terhadap sampel penelitian. Selain itu jumlah sampel dalam penelitian ini masih dikategorikan dalam jumlah yang sedikit sehingga kurang dapat digeneralisasikan.

Sebagaimana telah dijelaskan kelemahan dan keterbatasan peneliti ini, maka para peneliti selanjutnya dapat menjadikan catatan serius untuk dapat mengembangkan dan mempertimbangkan guna mendapatkan hasil yang lebih akurat.

