

**MENINGKATKAN KEMATANGAN EMOSI MELALUI LAYANAN
PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK BERMAIN (*GAMES*)****Miftakhatun Riza [✉], Awalya, Suharso**Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Desember 2013

Disetujui Februari 2014

Dipublikasikan April

2014

*Keywords:**Emotional Maturity;**Mastery of Content Service;**Games.***Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh informasi atau temuan empiris tentang meningkatkan kematangan emosi melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*) pada siswa kelas IV SD N 01 Sijambe. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD N 01 Sijambe yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan skala kematangan emosi. Instrumen tersebut telah diujicobakan untuk digunakan dalam penelitian menggunakan validitas dengan rumus *product moment* oleh Pearson dan reliabilitas instrument dengan rumus Alpha. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif persentase dan Uji beda *t-Test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kematangan emosi melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*), dengan nilai $t_{hitung} = 15,064 > t_{tabel} = 2,038$. Simpulan dari penelitian ini yakni kematangan emosi dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*).

Abstract

The purpose of this research is to get information or empirical finding about increase the emotional maturity, through mastery of content service with games technique to the fourth grade students class of SD N 01 Sijambe. This study is quasi-experimental. Subjects in this research were 33 students in grade IV of SD N 01 Sijambe. Data collection techniques using emotional maturity scale. The instrument has been tested for validity using Pearson product moment and reliability of the instrument with alpha formula. Data analysis used descriptive percentage, and t-Test. The result of study showed there was increase of emotional maturity through mastery of content service with games technique with $r_{count}=15,064 > r_{table}=2,038$. The conclusion of study was emotional maturity could be increased through mastery of content service with games technique.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung A2 Lantai 2 FIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: rieri_mifta_rieza@yahoo.co.id

ISSN 2252-6374

PENDAHULUAN

Emosi memiliki peran yang penting dalam perkembangan individu. Emosi berpengaruh pada hubungan sosial individu. Pada usia sekolah dasar seorang anak mulai mengenal teman sebaya dan lingkungan diluar keluarganya. Anak mulai mengembangkan hubungan sosial dan mulai menjalin relasi. Dalam menjalin hubungan ini banyak faktor yang mempengaruhi anak akan diterima atau ditolak oleh lingkungannya. Salah satu yang mempengaruhinya yaitu emosi. Emosi sangat berpengaruh pada penyesuaian pribadi dan sosial anak. Hurlock (2005) menjelaskan bagaimana emosi mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak yaitu (1) Emosi menambah rasa nikmat bagi pengalaman sehari-hari, (2) Emosi menyiapkan tubuh untuk melakukan tindakan, (3) Ketegangan emosi mengganggu keterampilan motorik, (4) Emosi merupakan suatu bentuk komunikasi, (5) Emosi mengganggu aktivitas mental, (6) Emosi merupakan sumber penilai diri dan sosial, (7) Emosi mewarnai pandangan anak terhadap kehidupan, (8) Emosi mempengaruhi interaksi sosial, (9) Emosi memperlihatkan kesannya pada ekspresi wajah, (10) Emosi mempengaruhi suasana psikologis, (11) Reaksi emosional apabila diulang-ulang akan berkembang menjadi kebiasaan.

Emosi yang sedemikian memiliki pengaruh terhadap perkembangan seorang individu mengharuskan individu mampu mengelola gejala emosinya. Individu harus mampu mengekspresikan setiap emosi yang sedang dirasakannya dengan tepat dan sesuai. Ketepatan dan kesesuaian anak dalam mengekspresikan emosinya menunjukkan tingkat kematangan emosinya.

Untuk mendefinisikan kematangan emosi maka perlu dipahami terlebih dahulu definisi emosi dan kematangan. Chia dalam Safaria & Saputra (2009) menyatakan bahwa “emosi berasal dari kata *e* yang berarti energi dan *motion* yang berarti getaran. Emosi kemudian bisa dikatakan sebagai sebuah energi yang terus bergerak dan bergetar.” Dari pendapat tersebut

dapat dimaknai bahwa emosi merupakan keadaan yang ditimbulkan oleh energi untuk merespon rangsangan emosi. Sedangkan Hurlock (2009) mendefinisikan “kematangan sebagai terbukanya sifat-sifat bawaan individu”. Pendapat ini dapat dimaknai bahwa kematangan merupakan suatu kondisi seseorang yang dibawa sejak dilahirkan yang berkembang dan menuju kedewasaan.

Setelah memahami definisi dari emosi dan kematangan selanjutnya perlu diketahui definisi dari kematangan emosi. Kematangan emosi yang sangat penting dan memiliki pengaruh dalam perkembangan seorang individu dan penyesuaian terhadap sosial ini didefinisikan oleh Mappiare (2006) bahwa “kematangan emosi (*Emotional maturity*) manunjukkan pada kapasitas untuk memperoleh kepuasan intrinsik melalui menyediakan pengasuhan dukungan emosional, dan pemuasaan kebutuhan orang-orang lain; orang yang matang secara emosional adalah individu yang beraktualisasi diri, berkompentensi, dan mencintai (internal dan eksternal).”

Anak sekolah dasar cenderung mengekspresikan emosinya kurang sesuai dan kurang tepat. Hal ini menunjukkan tingkat kematangan emosi anak kurang. Anak akan marah, menangis, cemas, kecewa, berteriak dan yang lainnya dimanapun mereka berada tanpa memperdulikan sekitarnya apabila anak merasa tidak mampu, merasa dimusuhi, merasa dikucilkan, tidak mendapatkan yang diinginkan. Kartadinata, dkk (2007) mengungkapkan “kematangan emosi anak sekolah dasar meliputi mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, memahami perasaan-perasaan diri dan orang lain, mengekspresikan perasaan secara wajar.” Sedangkan Carolyn Saarni dalam Santrock (2007) menyatakan kompetensi dan keterampilan secara emosional yang harus dimiliki seorang anak adalah (1) Pemahaman tentang keadaan emosi yang dialami. (2) Mendeteksi emosi orang lain. (3) Menggunakan kosakata yang berhubungan dengan emosi dengan tepat pada konteks sosial dan budaya tertentu. (4) Sensitivitas empatik dan simpatik terhadap pengalaman emosional orang lain. (5)

Memahami bahwa keadaan emosional di dalam tidak harus selalu berhubungan dengan ekspresi yang tampak diluar. (6) Coping adaptif terhadap emosi negatif dengan menggunakan strategi *self-regulatory* yang dapat mengurangi durasi dan intensitas dari emosi tersebut. (7) Menyadari bahwa ekspresi emosi memiliki peranan yang penting dalam hubungan interpersonal. (8) Memandang bahwa keadaan emosi diri adalah cara seseorang mengatur emosinya.

Kematangan emosi antara orang dewasa, remaja dan anak-anak memiliki perbedaan sesuai dengan tugas perkembangan masing-masing individu. Kematangan emosi pada anak sekolah dasar yang berada pada masa perkembangan anak-anak awal dan anak-anak akhir memiliki ciri-ciri tertentu. Anak dikatakan matang secara emosional apabila telah memiliki ciri-ciri kematangan emosi yaitu mengenali dan memahami perasaan diri sendiri, mengenali dan memahami perasaan orang lain, mengekspresikan perasaan secara wajar, mengontrol dan mengendalikan emosi, mempelajari reaksi orang lain terhadap luapan emosi, bisa menyelesaikan konflik, bisa bekerjasama dalam tim, percaya diri. Ciri-ciri tersebut menjadi indikator tingkat kematangan emosi seorang anak.

Berdasarkan hasil ATP (Analisis Tugas Perkembangan) yang telah diberikan pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Sijambe menunjukkan dari sepuluh aspek yang ada, aspek kematangan emosi menunjukkan hasil yang berada di bawah rata-rata tugas perkembangan. Berdasarkan fenomena tersebut maka kematangan emosi sangat perlu untuk ditingkatkan, hal ini di karenakan kematangan emosi yang kurang akan berdampak pada tertolaknya anak oleh sosial. Anak yang tidak memiliki kematangan emosi akan menampilkan perilaku yang agresif, kurang berempati, tidak bisa menghargai orang lain dan lain sebagainya yang akan membuat orang lain enggan untuk menjalin relasi dengannya.

Pada penelitian ini untuk meningkatkan kematangan emosi menggunakan teknik bermain (*games*), dimana teknik bermain ini dimasukkan ke dalam layanan bimbingan dan

konseling yaitu layanan penguasaan konten. Layanan penguasaan konten memungkinkan siswa untuk mempelajari dan mengembangkan keterampilan tertentu. Menurut Prayitno (2004) mendefinisikan “layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang didalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait didalamnya.” Melalui layanan penguasaan konten anak akan mempelajari keterampilan tertentu untuk meningkatkan kematangan emosinya melalui permainan yang didalamnya mengandung konten tertentu yang harus dikuasi oleh anak.

Menurut Piaget dalam Ismail (2012) menyatakan tahap perkembangan dalam permainan anak sekolah dasar berada pada tahap *social play games with rules*. Tahap ini terjadi pada anak usia 8-11 tahun. Dimana permainan yang dilakukan anak mulai mengandung aturan-aturan tertentu yang harus ditaati dan dilakukan selama permainan. Sedangkan Djiwandono (2005) menyatakan bahwa “permainan kelompok atau tim mulai populer di kalangan anak-anak yang berusia 8 sampai 10 tahun. Permainan ini sangat terorganisasi, mempunyai peraturan, dan bersuasana persaingan yang kuat”. Dengan demikian *game* yang digunakan yaitu *game* yang mengandung aturan dalam melaksanakannya serta dalam bentuk kelompok. Hal ini dilakukan agar anak mampu bekerjasama dengan orang lain serta mampu memecahkan masalah yang muncul didalam permainan. Dalam permainan anak akan belajar untuk mengelolah berbagai perasaan akibat permainan seperti rasa sedih akibat kalah, rasa kecewa akibat dicurangi. Anak-anak yang tidak mampu bekerjasama juga akan tampak saat anak bermain dalam kelompok. Melalui *game* anak juga belajar mengekspresikan berbagai perasaannya secara langsung, mempelajari cara orang lain dalam mengekspresikan emosi yang dirasakan sehingga

hal ini mengajarkan anak untuk memahami perasaan orang lain dan mengetahui respon orang lain terhadap ekspresi yang dimunculkan orang tersebut.

Games menyenangkan dan juga membantu anak untuk berkembang baik secara fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Pada anak sekolah dasar *games* yang digunakan yaitu *games* yang mengandung peraturan yang lebih rumit. *Games* digunakan untuk meningkatkan kematangan emosi pada anak dikarenakan dalam *games* berbagai ekspresi emosi muncul, tidak hanya emosi negatif tapi juga emosi positif. Geldard (2012) menyatakan bahwa "Penggunaan *games* dapat menjadi sarana yang baik untuk menantang dan mengembangkan kekuatan ego anak. Dalam *game*, anak harus menghadapi isu seperti kehilangan, penipuan, bergiliran, kehilangan putaran, menaati peraturan, kegagalan, ketidakadilan, dan ditinggalkan." Berbagai emosi muncul pada saat anak melakukan *games* sehingga dapat diketahui bagaimana anak mengekspresikan emosinya dan merespon setiap rangsangan. *Game* juga mengontrol anak terhadap frustrasi dan mengembangkan penerimaan anak terhadap batasan perilaku yang dituntut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis mengambil judul "Meningkatkan Kematangan Emosi Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain (*Games*) Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Di SD N 01 Sijambe Kabupaten Pekalongan". Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam hal ini, yakni untuk mengetahui (1) Kematangan emosi sebelum diberi layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*). (2) Kematangan emosi sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*) (3) Perbedaan Kematangan emosi sebelum dan sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*)

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah *quasi experimental design*. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*) sebagai variabel bebas (variabel X) dan kematangan emosi sebagai variabel terikat (variabel Y). Hubungan antar variabel adalah variabel X mempengaruhi variabel Y, dengan demikian maka diharapkan variabel Y atau kematangan emosi dapat ditingkatkan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 01 Sijambe dengan jumlah 33 siswa. Teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampelnya adalah teknik sampel jenuh. Hal ini dikarenakan jumlah populasi relatif kecil, selain itu penelitian ini akan menggeneralisasikan kondisi pada populasi tersebut. Adapun metode pengumpulan data menggunakan skala psikologis dengan alat pengumpul data berupa skala kematangan emosi. Instrumen tersebut telah diujicobakan sebelum digunakan dalam penelitian. Untuk menguji validitas instrumen penelitian, peneliti menggunakan validitas konstruk dengan rumus *pearson product moment* dan untuk menguji tingkat reliabilitas menggunakan rumus *alpha*. Teknik analisis data menggunakan deskriptif persentase dan uji beda *t-Test*. Hal ini dilakukan karena data berdistribusi normal serta data yang disajikan berupa data interval.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data, diperoleh gambaran kematangan emosi sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*) :

Tabel.1 Perbedaan Hasil Persentase Skor Berdasarkan Indikator Kematangan emosi Sebelum dan Sesudah Memperoleh Perlakuan.

Indikator	Pre Test		Post Test		Persentase Peningkatan (%)
	%	Kriteria	%	Kriteria	
Mengenali dan memahami perasaan diri sendiri	58,21%	Sedang	78,54%	Tinggi	20,33%
Mengenali dan memahami perasaan orang lain	59,22%	Sedang	78,22%	Tinggi	19,00%
Mengekspresikan perasaan secara wajar	60,45%	Sedang	77,20%	Tinggi	16,75%
Mengontrol dan mengendalikan emosi	58,21%	Sedang	76,52%	Tinggi	18,31%
Mempelajari reaksi orang lain terhadap luapan emosi	57,83%	Sedang	81,57%	Tinggi	23,74%
Bisa menyelesaikan konflik	62,47%	Sedang	76,52%	Tinggi	14,05%
Bisa bekerjasama dalam tim	61,88%	Sedang	79,26%	Tinggi	17,38%
Percaya diri	61,44%	Sedang	76,82%	Tinggi	15,38%
Rata-rata	59,96%	Sedang	78,08%	Tinggi	18,12%

Seperti tertera pada tabel 1, dapat diketahui bahwa dari delapan indikator tersebut secara keseluruhan mengalami peningkatan. Dari perhitungan persentase kematangan emosi sebelum mendapatkan perlakuan adalah 59,96% dengan kriteria sedang. Namun setelah mendapatkan perlakuan persentase kematangan emosi mengalami peningkatan sebesar 18,12% menjadi 78,08% sehingga termasuk dalam kriteria tinggi. Indikator yang mengalami

peningkatan paling tinggi adalah “mempelajari reaksi orang lain terhadap luapan emosi” dengan peningkatan sebesar 23,74%. Sedangkan indikator yang mengalami peningkatan terendah adalah “bisa menyelesaikan konflik” dengan persentase 14,05%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kematangan emosi siswa yang signifikan dari sebelum hingga sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*).

Tabel 2 Hasil Analisis Uji beda (*t-test*)

Kematangan Emosi	Md	Dk	N	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria Taraf Signifikansi 5%
Pre test – Post Test	52,515	32	33	15,064	2,038	Signifikan

Dari hasil uji beda berdasarkan Tabel 2, dapat dikatakan bahwa “terdapat perbedaan yang signifikan antara kematangan emosi siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan” atau dengan kata lain hipotesis yang diajukan di terima. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kematangan emosi antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian, terbukti bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*)

merupakan suatu upaya dalam meningkatkan kematangan emosi siswa.

Berdasarkan pada tujuan dan hasil penelitian, maka akan dibahas secara eksplisit tentang gambaran kematangan emosi siswa kelas IV SD Negeri 01 Sijambe sebelum diberi layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*), kematangan emosi siswa kelas IV SD Negeri 01 Sijambe sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*), dan perbedaan kematangan emosi siswa

kelas IV SD Negeri 01 Sijambe setelah dan sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*)

Berdasarkan perhitungan analisis deskriptif, dapat diketahui bahwa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*) gambaran kematangan emosi dari 33 siswa, secara umum cenderung sedang. Hal ini tampak dari 33 siswa terdapat 30 siswa berada pada kriteria sedang dan sisanya 3 siswa berada pada kriteria rendah. Tidak ditemukan siswa yang memiliki kematangan emosi sangat rendah, tinggi maupun sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu memenuhi indikator kematangan emosi yaitu mengenali dan memahami perasaan diri sendiri, mengenali dan memahami perasaan orang lain, mengekspresikan perasaan secara wajar, mengontrol dan mengendalikan emosi, mempelajari reaksi orang lain terhadap luapan emosi, bisa menyelesaikan konflik, bisa bekerjasama dalam tim, dan juga percaya diri.

Penelitian ini diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 01 Sijambe Kabupaten Pekalongan meskipun hasil *pre test* secara umum menunjukkan kriteria sedang, hal ini dikarenakan peneliti berpatokan pada fungsi utama dari layanan penguasaan konten yaitu pemeliharaan dan pengembangan. Menurut Prayitno penguasaan konten dapat secara langsung maupun tidak langsung mengembangkan di satu sisi, dan di satu sisi lain memelihara potensi individu atau klien (siswa). Begitu pula dengan pendapat Mugiarto, dkk yang menyatakan bahwa “fungsi pengembangan dan pemeliharaan berarti bahwa layanan yang diberikan dapat membantu para klien dalam memelihara dan mengembangkan keseluruhan pribadi seseorang secara mantap, terarah, dan berkelanjutan” (Mugiarto, dkk, 2009).

Dalam penelitian ini fungsi yang diharapkan tercapai yaitu fungsi pengembangan terkait dengan konten kematangan emosi, sehingga kematangan emosi siswa diharapkan bisa ditingkatkan. Dengan demikian diharapkan siswa dapat mengembangkan diri dan mampu menguasai konten yang berkaitan dengan kematangan emosinya.

Sedangkan gambaran kondisi kematangan emosi dari 33 siswa cenderung tinggi. Siswa dengan kriteria sedang berkurang yang tadinya 30 siswa berkurang menjadi 2 siswa. Sedangkan pada kriteria tinggi mengalami peningkatan menjadi 24 siswa, begitu pula pada kriteria sangat tinggi menjadi 7 siswa. Pada kriteria rendah dan sangat rendah tidak ditemukan. Dengan demikian setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*) selama Sembilan kali pertemuan terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 18,12%.

Peningkatan kematangan emosi juga diperkuat dengan adanya berbagai perubahan selama proses pengamatan. Selama proses pengamatan siswa tampak mulai mengenali dan memahami perasaan diri sendiri dan orang lain, mulai bisa berempati, mengekspresikan perasaan secara wajar dan lebih halus, mengontrol dan mengendalikan emosi, mampu memilah luapan emosi orang lain yang baik untuk ditiru dan yang tidak, siswa tidak mudah menyerah dan menghadapi konflik, bisa bekerjasama dalam kelompok, mulai mampu menghargai orang lain, dan percaya diri untuk mengemukakan pendapat.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase pada penelitian meningkatkan kematangan emosi melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*), kematangan emosi siswa berada pada kriteria sedang dengan hasil persentase sebelum diberikan layanan sebesar 59,96%. Namun setelah mendapatkan perlakuan berupa penugasan konten dengan teknik bermain (*games*) persentase tersebut mengalami peningkatan sebesar 18,12% menjadi 78,08% sehingga berada pada kriteria tinggi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa sudah mampu memahami dan mengerti tentang karakteristik kematangan emosi dengan baik sehingga kematangan emosi siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis analisis data diperoleh $t_{hitung} = 15,064$ dan $t_{tabel} = 2,038$ jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini

menunjukkan bahwa “ada perbedaan peningkatan kematangan emosi siswa antara sebelum dan setelah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*).” Hasil penelitian menunjukkan bahwa kematangan emosi siswa setelah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*) mengalami peningkatan dari pada sebelumnya. Hal ini menggambarkan bahwa dengan adanya layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*) yang diberikan pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Sijambe Kabupaten Pekalongan berpengaruh terhadap peningkatan kematangan emosi siswa.

Kematangan emosi adalah suatu keadaan atau kondisi pencapaian emosi dalam merespon rangsangan emosi dan menengapkannya dengan cara yang sesuai dan tepat sehingga dapat diterima oleh orang lain untuk dapat menyesuaikan diri dan diterima oleh sosial.

Layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*) mampu memberikan pemahaman dan mengajarkan berbagai keterampilan dalam meningkatkan kematangan emosi siswa. Siswa diarahkan untuk mempertahankan kondisi yang sudah baik dan mengembangkan kondisi yang belum berkembang. Serta merubah perilaku yang merugikan bagi dirinya. Meningkatkan kematangan emosi melalui teknik bermain, membuat siswa sekolah dasar tidak mengalami tekanan, hal ini dikarenakan bermain sangat menyenangkan dan disukai oleh anak sekolah dasar. Melalui bermain siswa mampu menyadari kondisi perasannya dan perasaan orang lain, mereka juga mampu mengungkapkan perasaannya. Melalui bermain siswa juga belajar untuk mengontrol emosinya, mereka juga belajar untuk mampu menghargai pendapat orang lain dan percaya diri dalam berpendapat.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kematangan emosi pada semua indikator. Meskipun begitu, hendaknya perlu dikembangkan lagi. Tindak lanjut yang perlu dilaksanakan yaitu guru kelas hendaknya terus mendampingi siswa dalam mengembangkan kematangan emosi siswa. Hal

tersebut bisa dilakukan dengan memasukannya pada mata pelajaran lain mengingat di sekolah dasar pada umumnya dan disekolah tersebut pada khususnya belum ada guru bimbingan dan konseling sehingga belum terlaksana layanan bimbingan dan konseling.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kematangan emosi siswa kelas IV SD Negeri 01 Sijambe sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*) berada pada kriteria sedang dengan persentase 59,96%. Sedangkan kondisi kematangan emosi siswa kelas IV SD Negeri 01 Sijambe sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*) berada pada kriteria tinggi dengan persentase 78,08%. sehingga kematangan emosi siswa kelas IV SD Negeri 01 Sijambe sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*) mengalami peningkatan sebesar 18,12% Berdasarkan hal tersebut maka dapat dipahami bahwa kematangan emosi siswa kelas IV SD Negeri 01 Sijambe Kabupaten Pekalongan dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain (*games*).

DAFTAR PUSTAKA

- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2005. *Konseling dan terapi dengan anak dan orangtua*. Jakarta: Grasindo
- Geldard, Kathryn & Geldard, David. 2012. *Konseling Anak-anak*. Jakarta: Indeks
- Hurlock, Elizabeth B. 2005. *Perkembangan anak jilid 1 edisi keenam*. Jakarta : Erlangga
- _____. 2009. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Kartadinata, dkk. 2007. *Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Dalam Jalur Pendidikan formal*. Jakarta: Depdiknas
- Mappiare, Andi. 2006. *Kamus Istilah Konseling dan Terapi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Mugiarso, Heru dkk. 2009. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Padang: UNP
- Safaria, Triantoro & Saputra, Nofrans Eka. 2009. *Manajemen Emosi*. Jakarta : Bumi Aksara
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi Ketujuh Jilid Dua*. Jakarta: Erlangga