

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL “GOBAG SODOR” TERHADAP KECERDASAN INTRAPERSONAL DAN INTERPERSONAL PADA ANAK USIA DINI

Oleh:

Ifa Aristia Sandra Ekayati*
Universitas Ronggolawe Tuban
E-mail:

Abstract

This research purposes to determine the influence of the traditional game Gobag Sodor of the intrapersonal and interpersonal intelligence . It uses one group pretest - posttest design. Determination of the experimental grouped were randomized (random sampling) about three times. Research result showed that there was effect of the traditional game on intrapersonal and interpersonal intelligence.

Keywords: Gobak Sodor traditional game, kecerdasan intarpersonal, kecerdasan Interpersonal.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas. Pendidikan anak usia dini mendapat perhatian dari banyak pihak sejak dicanangkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual),

sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi.

Pendidikan usia dini merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk mendorong tumbuhnya rasa percaya diri dan motivasi belajar yang nantinya akan sangat berguna dalam kehidupan pada masa yang akan datang. Namun pada kenyataannya hampir semua anak usia dini tidak suka belajar, dan yang disukai anak ialah bermain karena esensi anak adalah bermain. Menurut Pestalozzi, pendidikan Taman kanak-kanak hendaknya menyediakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, bermakna dan hangat seperti yang diberikan oleh orang tua di lingkungan rumah (Masitoh, 2003).

Pada anak usia sekitar lima tahun merupakan masa keemasan (golden age) yang perkembangan kecerdasannya mencapai 50 % kapasitas kecerdasan orang

dewasa. Gardner mengembangkan sebuah teori *multiple intelligences* yang termasuk didalamnya adalah kecerdasan personal.

Hoerr (1996) dalam penelitiannya yang berjudul "Focussing on the personal intelligences as a basic for success" memberikan penekanan pada kecerdasan personal. Ketika melakukan penilaian pada berbagai macam jenis kecerdasan, kecerdasan personal, intrapersonal dan interpersonal, adalah yang paling penting.

Kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan mengenai mengenai diri sendiri. Kecerdasan ini merupakan kemampuan memahami diri sendiri dan bertanggung jawab pada kehidupannya sendiri. Menurut Martuti (dalam Hanisah, 2014), kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan dalam memahami diri, kesadaran terhadap diri dan kemampuan untuk beradaptasi. Yang termasuk kecerdasan ini adalah kemampuan untuk menggambarkan diri secara baik dan kesadaran terhadap mood, tujuan, motivasi, temperamen, keinginan dan kemampuan untuk disiplin pribadi, kemampuan bekerja mandiri, percaya diri, dan tidak tergantung orang lain. Thomas Armstrong (2009) menggambarkan kecerdasan Intrapersonal sebagai pengetahuan akan diri sendiri dan kemampuan untuk beradaptasi terhadap dasar pengetahuan. Kecerdasan intrapersonal meliputi gambaran diri sendiri (kelebihan dan kelemahan seseorang), suasana hati, niat, motivasi, temperamen, keinginan, kapasitas disiplin diri, pemahaman diri dan harga diri.

Kecerdasan intrapersonal secara luas diartikan sebagai kecerdasan yang dimiliki individu untuk mampu memahami dirinya. Sedangkan, dalam arti sempit ialah kemampuan anak mengenal dan mengidentifikasi emosi, juga keinginannya. Selain itu anak juga mampu memikirkan tindakan yang sebaiknya dilakukan dan

memotivasi dirinya sendiri. Anak dengan karakter ini mampu mengintropeksi dirinya dan memperbaiki kekurangannya. "Setiap anak dianugerahi kecerdasan ini, namun kadarnya berbeda-beda" (Armstrong, 1994: 175). Menurut Campbell (1999: 76), "anak dengan kecerdasan intrapersonal tinggi biasanya bisa mengungkapkan keinginannya dengan cara yang baik, tidak memaksakan kehendaknya, tahu kelebihan dan kekurangan dirinya, sehingga berani tampil saat mereka merasa mampu. Pada anak yang memiliki kecerdasan diri rendah akan berlaku sebaliknya sehingga kurang percaya diri untuk tampil. Ada tiga tipe pola pengasuhan anak untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonalnya, yaitu authoritarian (otoriter), autoritatif, dan permisif. Orang tua yang authoritarian cenderung mendikte apa yang harus dilakukan anaknya dan tidak mau dibantah sama sekali. Orang tua yang autoritatif selalu memberi pengertian pada anak tentang alasan dari aturan atau perintah yang diberikan. Cukup terbuka terhadap keinginan anak, walau demikian mereka tetap memberikan batasan-batasan untuk menolong anak mereka tetap berada pada jalur yang benar. Sedangkan orangtua yang permisif cenderung mengalah pada keinginan anak. Tipe autoritatif lebih cocok, karena orang tua perlu bersikap terbuka terhadap perasaan, keinginan, dan pemikiran anak agar aspirasi anak dapat tersalurkan dengan baik. Pada anak usia dini juga mulai belajar mengungkapkan keinginannya sendiri, serta memahami tidak semua keinginan dapat terpenuhi karena berbenturan dengan kepentingan orang lain. Untuk menstimulasi kecerdasan intrapersonalnya, orangtua perlu memberi umpan balik.

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami dan menggambarkan perasaan, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain. Rose

& Nicholl (2002: 60) mendefinisikan kecerdasan interpersonal sebagai kemampuan berhubungan dan bekerja secara efektif dengan orang lain serta memperlihatkan empati dan pengertian. Pendapat lain menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk bersosialisasi, berempati, serta memotivasi orang lain (Faizah, 2008: 98). Armstrong (2002: 21) mendefinisikan kecerdasan interpersonal atau kecerdasan antar pribadi sebagai kemampuan untuk memahami dan bekerja dengan orang lain. Senada dengan Goleman (2009: 52) yang menyatakan bahwa kecerdasan antar pribadi atau kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami orang lain. Kemampuan berhubungan dengan orang lain menjadi hal yang sangat penting ketika seseorang ditempatkan dalam suatu lingkup sosial. Kemampuan ini akan menjadi salah satu penentu diterima atau tidaknya seorang individu dalam lingkungan sosialnya. Tolok 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, menjadi pendengar dan penanya yang baik, menanggapi kebutuhan orang lain, dan pengendalian diri dengan tidak mudah menyalahkan orang lain.

Kecerdasan interpersonal memungkinkan anak mampu membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan dan membangun hubungan dengan orang lain. Kecerdasan ini sudah dimiliki anak sejak ia lahir dan perlu dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran. Oleh sebab itu, kecerdasan interpersonal perlu dibangun sejak anak berusia dini. Kecerdasan interpersonal dibutuhkan dalam

kehidupan manusia, setiap orang harus hidup bersama kelompoknya karena setiap orang membutuhkan orang lain. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang kurang cenderung tidak peka, tidak peduli, egois dan sering menyinggung perasaan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang kurang dapat disebabkan karena orangtua cenderung mengekang anak dirumah, terlalu posesif dan melarangnya bergaul dengan teman seusianya pada lingkungan rumah. Anak-anak yang seperti itu kurang diajarkan orangtua bagaimana berhubungan dengan orang lain atau diberi kesempatan untuk berbaur dengan teman sebayanya. Ada beberapa cara mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak yaitu mengembangkan dukungan kelompok, menetapkan aturan tingkah laku, memberi kesempatan bertanggung jawab di rumah, bersama-sama menyelesaikan konflik, melakukan kegiatan sosial di lingkungan, menghargai perbedaan pendapat antara anak dengan teman sebaya, menumbuhkan sikap ramah dan memahami keragaman budaya lingkungan sosial dan melatih kesabaran menunggu giliran berbicara, serta mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu.

Di R.A. KhoiratusSibyan Tuban khususnya kelompok B masih banyak anak yang sosial emosionalnya belum seimbang sehingga sulit dibimbing dan diarahkan. Setiap diberi tugas untuk membuat kelompok atau regu bermain ternyata banyak anak yang tidak mampu mengendalikan emosinya, ada yang menangis bahkan ada yang bermain sendiri. Meskipun guru sudah berusaha semaksimal mungkin memberikan pengarahan atau penjelasan supaya anak tertarik, namun masih ada beberapa anak yang kurang memperhatikan, padahal kegiatan bermain juga mempengaruhi

kegiatan belajar anak disekolah. Hal ini juga menyebabkan kemampuan bersosialisasi anak menjadi rendah.

Untuk mengatasi masalah di atas perlu dilakukan suatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam keadaan yang nyaman, menyenangkan dan bermakna bagi anak. Menurut Peter K Smith (2013) bahwa anak-anak banyak menghabiskan energy dalam bermain dan ada kesempatan untuk belajar disaat anak sedang bermain. Pramling Samuelsson (2013) mengatakan bahwa seorang anak tidak terlepas dari belajar sambil bermain dan menghubungkan dunia disekitarnya dengan cara yang menyenangkan. Mereka menciptakan ide-ide, berfantasi dan berbicara tentang realitas secara bersamaan. Upaya-upaya tersebut dapat dilakukan oleh orang tua dan pendidik melalui kegiatan bermain, salah satunya dengan permainan gobak sodor. Sebelum diberi tugas guru menyiapkan alat peraga yang dibutuhkan dalam kegiatan permainan gobak sodor yaitu halaman dan kapur tulis. Permainan tradisional dapat memberikan alternatif yang berbeda dalam kehidupan anak. Dharmamulya (Ariani, 1998: 2) menyebutkan bahwa ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Berbagai nilai luhur yang terkandung di dalam permainan anak tradisional tersebut menggambarkan bahwa permainan anak tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk membentuk kepribadian anak, oleh sebab itu keberadaan permainan

tradisional hendaknya tetap dilestarikan (Ariani, 1998: 3).

Salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan anak adalah gobak sodor. Gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama tim dalam sebuah regu. Selain membutuhkan keterlibatan kerjasama antar individu dalam sebuah tim, permainan gobak sodor juga merupakan cabang olahraga yang memiliki unsur gerak yang kompleks. Dalam pelaksanaannya pada permainan gobak sodor terlibat beberapa unsur penguasaan keterampilan diantaranya penguasaan keterampilan teknik, keterampilan taktik, keterampilan fisik, serta mental. Menurut Ariyanti (2014) Gobak Sodor merupakan permainan yang dilakukan dalam sebuah arena bujursangkar yang dibatasi dengan garis kapur, terdiri dua team dengan masing-masing tiga orang penjaga, satu team bermain sebagai penjaga dan team lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian setiap anggota team pemain akan berusaha mencapai garis belakang arena ("the door") dan anggota team penjaga akan mencegahnya. Jika pemain tersentuh penjaga, maka kedua team bergantian sebagai pemain dan penjaga.

Berdasarkan paparan di atas, dapat diketahui bahwa banyak manfaat yang dapat diambil dari permainan tradisional. Oleh karena itu menarik untuk diteliti pengaruh permainan tradisional "gobak sodor" terhadap kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Tuban yang menghabiskan

waktu kurang lebih 1 tahun. Penelitian “pengaruh permainan tradisional Gobag Sodor terhadap kecerdasan intrapersonal dan interpersonal pada anak usia dini” menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan permainan tradisional Gobag Sodor sebagai media dalam bidang kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak usia dini.

Rancangan penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest design. Penentuan kelas eksperimen dilakukan secara acak (random sampling) sebanyak 3 kali. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang reliabel/ajeg. Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok B R.A. KhoiratusSibyan Tuban sebanyak 30 orang kelas eksperimen yang diambil secara acak. Sampel acak diperoleh dengan cara menuliskan nama anak kelompok B yang ada di R.A. KhoiratusSibyan Tuban yaitu 15 anak dari kelompok B1 dan 15 anak dari kelompok B2. Anak-anak yang terpilih tersebut kemudian di masukkan ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan menggunakan kelompok kontrol, kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) sama-sama mengalami hal yang sama kecuali perlakuan. Pengertian dari eksperimen, menurut Arikunto (2007: 31) adalah “ Suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir/mengurangi faktor-faktor lain yang bisa mengganggu”. Sedangkan Sugiyono (1998: 4) berpendapat bahwa “Eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.” Dari kedua pendapat di atas dapat diambil simpulan bahwa metode eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki

sesuatu hal atau masalah untuk diperoleh hasil. Terdapat dua desain penelitian yang termasuk kuasi eksperimen yakni times-series design dan nonequivalent control group design (Sugiyono, 2008: 73). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent group design (Sugiyono, 2008: 79). Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu (a) kelas eksperimen, dan (b) kelas kontrol Dengan demikian, kelompok ini dapat mengendalikan adanya faktor-faktor seperti: sejarah, maturasi dan regresi, mortalitas, seleksi, testing, instrument, dan interaksi antar faktor (Setyorini, 2010: 180).

Keterangan :

- O_1 : pretes kelas eksperimen
- O_2 : pretes kelas kontrol
- O_3 : postes kelas eksperimen
- O_4 : postes kelas kontrol
- X : permainan modifikasi

O_1	X	O_3
O_2		O_4

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dengan cara observasi atau pengamatan untuk menghimpun data, teknik wawancara untuk memperoleh informasi verbal secara langsung dari informan dan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Analisis data yang dilakukan bersifat deskripsif kualitatif artinya mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan melalui kegiatan anak dan guru selama proses kegiatan pembelajaran. Selama proses pembelajaran dilakukan pengamatan atau pengelolaan pembelajaran dan aktivitas anak. hasil pengamatan tersebut masing-masing dianalisis antara lain:

Uji Prasyarat Analisis

Uji Hipotesis merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik analisis varian dua jalur dengan bantuan program SPSS 21. Uji anova atau uji F digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara rata data hitung beberapa kelompok sampel. Uji ANOVA dua jalur digunakan dalam penelitian ini membandingkan dua variabel yaitu kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menyajikan data-data yang kemudian dianalisis sesuai dengan teori yang digunakan dalam penelitian. Hasil penelitian awal dengan deskripsi uji validasi dan uji reliabilitas yang dilakukan pada anak yang bukan sampel. Hal ini dilakukan untuk mencari validasi dan realibel instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Deskripsi data yang disajikan berupa data tentang kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal anak usia dini yang kemudian akan dilakukan uji prasyarat. Deskripsi data yang disajikan berupa data hasil kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal anak usia dini yang diperoleh dari hasil uji awal dan uji akhir yang diberikan pada masing-masing kelompok.

Kegiatan penelitian diawali dengan

melakukan observasi awal atau penilaian awal mengenai kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal. Penilaian awal melalui observasi dilakukan pada kedua kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Pada langkah selanjutnya, adalah pelaksanaan treatment dengan menggunakan media permainan Gobag Sodor. Adapun deskripsi hasil penilaian observasi awal dan observasi akhir terhadap kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal anak kelompok B R.A. KhoiratusSibyan Tuban sebagai berikut:

Observasi awal pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan hasil yang hampir sama karena dilakukan pada anak yang memiliki karakteristik yang hampir sama antara kedua kelompok. Sedangkan hasil pada observasi akhir menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini berarti penggunaan permainan tradisional Gobag Sodor berpengaruh terhadap kegiatan belajar anak.

Uji Hipotesis dilakukan setelah uji prasyarat dianalisis dan digunakan untuk menguji hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji ANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Gobag Sodor berpengaruh terhadap kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal. Permainan tradisional Gobag Sodor mampu menarik minat anak ke dalam aktivitas belajar dan bermain. Menurut Tinning (1987:16):

	Kecerdasan Intrapersonal			Kecerdasan Interpersonal		
	Awal	Akhir	Selisih	Awal	Akhir	selisih
Eksperimen	1.57	3.2	1,63	1.75	3.62	1,9
kontrol	1.67	2.3	0,63	1.79	2.9	1.11

Tabel 1. Penilaian Observasi Awal dan Akhir

	Sum of squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.769	1	.669	9.138	.006
Within Groups	4.878	58	.082		
Total	5.647	59			

Tabel 2. Nilai ANOVA Kecerdasan Intrapersonal

	Sum of squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	11.556	1	10.556	137.27	.000
Within Groups	5.460	58	.077		
Total	17.016	59			

Tabel 3. Nilai ANOVA Kecerdasan Interpersonal

With any education innovation there a good deal of modification of the original ideas as it is implemented at the individual school and classroom level.

Artinya dengan pesatnya pendidikan dewasa ini modifikasi merupakan inovasi yang baik. Hal ini diperkuat dengan pendapat Yumarlin, MZ (2013) bahwa permainan dapat merangsang untuk belajar sesuatu yang baru dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak didik karena terjalin interaksi antar pemain, selain itu dapat menjadi dasar bagi pencapaian macam-macam keterampilan untuk memecahkan masalah. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Romadoni (2013) yang mengemukakan pemberian rangsangan yang tepat pada anak yaitu melalui bermain atau belajar sambil

bermain, hal ini sangat efektif karena pada usia kanak-kanak lah presentase bermain masih sangat banyak karena “permainan itu suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut”, dan syaraf-syaraf motorik pada anak sedang berkembang dan mudah sekali menangkap dan menyerap apa yang anak lihat maupun dengar tanpa tahu itu positif atau negatif untuk anak tersebut, untuk itu peran orang tua sangatlah penting untuk memilih dan mengajarkan anak tentang pengetahuan-pengetahuan.

Tabel 2 menunjukkan bahwa permainan tradisional Gobag Sodor berpengaruh terhadap kecerdasan intrapersonal anak. Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang baik memahami dirinya sendiri, memiliki fokus dan konsentrasi yang baik, mengetahui

kekuatan dan kelemahannya, intuitif, baik dalam pengolahan emosi dan teknik metakognisi (Nofia, 2012). Komponen kecerdasan intrapersonal meliputi menjelaskan penalaran dan cara berpikir, melakukan perrefleksian, dan konsentrasi pikiran (Amin, 2005).

Dengan kecerdasan intrapersonal anak dapat mengoptimalkan kecerdasan lainnya seperti cerdas matematika, cerdas visual spasial, cerdas musik, dan sebagainya. Setiap anak memiliki porsi berbeda-beda, kendati tidak memiliki kecerdasan tinggi dalam bermusik atau matematika, namun anak memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan kemampuannya dengan cara giat berlatih, intropeksi kesalahan dan memotivasi diri sendiri, sehingga umumnya anak ini memiliki performa yang baik dalam menampilkan potensinya (Campbell, 1999: 76). Manfaat lain dari pengembangan kecerdasan intrapersonal sedini mungkin dapat membentuk karakter anak serta menanamkan nilai-nilai positif dalam dirinya seperti rasa percaya diri, berpikir mandiri dan lateral, rasa empati yang besar dan memiliki konsep diri yang positif atas dirinya sendiri.

Tabel 3 menunjukkan bahwa permainan tradisional Gobag Sodor berpengaruh terhadap kecerdasan intrapersonal anak. Nilai uji F menunjukkan korelasi yang positif, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Gobag Sodor berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak. Anak yang memiliki interpersonal yang baik, cenderung memahami orang lain dengan baik, dapat menengahi masalah, memahami dan mengenali prasangka, menyukai strategi pembelajaran kooperatif dan tugas kelompok, memberikan umpan balik, dan berempati sehingga dalam bermain Gobag Sodor akan dapat berkerjasama dengan baik. Komponen kecerdasan interpersonal meliputi:

mengorganisir kelompok, merundingkan pemecahan masalah, menjalin hubungan pribadi, dan melakukan analisis sosial (Amin, 2005).

Anak yang memiliki keterampilan interpersonal suka berinteraksi dengan orang lain, baik orang yang seusia mereka maupun orang yang lebih tua/lebih muda. Dengan kemampuan yang dimiliki dalam mempengaruhi teman sebaya, kadang mereka menonjol sekali dalam kerja kelompok, usaha kelompok, dan juga proyek kolaborasi. Shearer (2004:6) menyatakan bahwa "Kecerdasan Interpersonal mendorong keberhasilan seseorang dalam mengatur hubungan antar individu. Dua keterampilan pokok itu merupakan kemampuan untuk mengenali dan menerima perbedaan antar individu dan kemampuan untuk mengenali emosi, suasana hati, perspektif, dan motivasi orang" Beberapa anak itu sangat sensitif dengan perasaan orang lain, tertarik pada variasi multicultural dalam gaya kehidupan, atau ada juga yang tertarik pada relevansi sosial dari pembelajaran kelas. Sebagian dari mereka dapat memberikan beragam perspektif yang berbeda pada masalah-masalah sosial dan politik dan juga membantu orang lain, menilai opini-opini dan nilai-nilai yang berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Gobag Sodor berpengaruh terhadap kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji F yang menunjukkan korelasi antara permainan tradisional Gobag Sodor dengan kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, C. (1998). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Arikunto. (2007). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ariyanti. (2014). Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional Melalui Permainan Gobag Sodor Pada Anak. *Jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang Vol 2 No 2 Oktober 2014*.
- Armstrong, T. (2002). *Setiap anak Cerdas*. Terj. Rina Buntaran. Jakarta: Gramedia Media Pustaka Utama.
- Armstrong, T. (2009). *Multiple intelligences in the classroom*. Association for Supervision and Curriculum Development: Alexandria, Virginia.
- Azis, Kiftirul. (2011). *Hubungan Antara Kecerdasan Interpersonal, Berpikir Kreatif dan Hasil Menulis Siswa Kelas V SD Negeri Di Kabupaten Kebumen*. Portal Garuda. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=108367&val=4073>
- Campbell, B. (1999). *Multiplying Intelligence in the Classroom*. [Online]. Tersedia: <http://www/Idpride.net/learningstyles>
- Danandjaya, James. (1987). *Floklora Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Faizah, D.U. (2008). *Keindahan Belajar Dalam Perspektif Pedagogi*. Jakarta: Cindy Grafika
- Giyatni, (2013). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode bermain Peran Pada kelompok B Tk Al Irsyad Tawangmangu. *Jurnal Publikasi* http://eprints.ums.ac.id/24855/25/NASKAH_PUBLIKASI.pdf diakses pada tanggal 22 November 2015
- Goleman, D. (2009). *Emotional Intelligence*. Terj. T. Hermaya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hanisah, (2014). *Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Melalui kegiatan Bercerita Berbantuan media Film/ CD Di Kelompok B5 RA Ummatan Wahidah Di kota Curup*. <http://repository.unib.ac.id/8666/1/I,II,III,II-14-han.FK.pdf> diakses pada tanggal 22 November 2015
- Hanifah, Ifa. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. UPI. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLOGI/197507292005012-IFA_HANIFAH_MISBACH/LAPORAN_PENELITIAN_PERAN_PERMAINAN_TRADISIONAL_REVISI_FINAL_.pdf diakses pada tanggal 22 November 2015
- Hoerr, T.R. (1996). "Focussing on the Personal Intelligences as a Basis for Success". National Association of Secondary School Principals. NASSP Bulletin. Nov 1996;80, 583; ProQuest Education Journals, pg. 36.
- Khasanah, Ismatul dkk. (2011). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan PAUDIA*. <http://>

- download.portalgaruda.org/article.php?article=6984&val=530 diakses pada tanggal 23 November 2015
- Lubaba, Syaiddati, (2014). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi terhadap Kemampuan otorik Kasar Ana Usia 5 – 6 Tahun Di TK Kecamatan Sekaran lamongan. *jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6053* diakses pada tanggal 23 November 2015
- Mitchel, M; Kernodle, M. (2004). “*Using Multiple Intelligences to Teach Tennis*”. *Journal of Physical, Recreation, and Dance*. Okt 2004; 75. 8; ProQuest Education Journals, pg 27-32.
- Rose, C & Nicholl, M.J. (2002). *Accelerated Learning*. Terj. Dedy Ahimsa. Bandung. Nuansa
- Samuelsson, Ingrid Pramling PhD. (2013). *Play and Learning*. Encyclopedia on Early Childhood Development. <http://www.child-encyclopedia.com/Pages/PDF/play.pdf>
- Setyorini, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smith, Peter K dkk. (2013). *Learnig Through Play*. Encyclopedia on Early Childhood Development. <http://www.child-encyclopedia.com/Pages/PDF/play.pdf>
- Sujiono, Yuliani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Yumarlin, (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. (*Jurnal Teknik Vol 3 No. 1*). <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.pdf> Diakses tanggal 08 oktober 2014.