



PENGEMBANGAN PERMAINAN SUNDA MANDA BERKELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Bambang Lasmono¹, Abd. Cholid², Yoso Wiyarno³

¹ Program Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
email: bambanglasmonotuban@gmail.com

² Program Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
email: abdcholid.coach@gmail.com

³ Program Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
email: yoso.wiyarno@gmail.com

Artikel Info

Koresponden penulis:

Bambang Lasmono

Email:

bambanglasmonotuban@gmail.com

- Diterima 10 Juli 2022
- Direview 15 November 2022
- Disetujui 20 November 2022
- Dipublikasi 30 November 2022

Kata Kunci:

Sunda Manda, kecerdasan interpersonal

Abstrak

Permainan tradisional saat ini hampir terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern. Hal ini akibat dari teknologi yang semakin berkembang sehingga bisa menghasilkan berbagai jenis mainan anak. Tujuan pada penelitian ini yaitu (1) Mendeskripsikan aktivitas anak melalui pengembangan permainan tradisional sunda manda, (2) Untuk mengetahui minat siswa pada permainan sunda manda, dan (3) Untuk mengetahui aspek individu karakter kecerdasan interpersonal anak melalui permainan sunda manda. Pengembangan produk buku pedoman permainan tradisional melalui sunda manda terhadap kecerdasan interpersonal anak yang telah dilakukan penyempurnaan berdasarkan analisis data percobaan. Aspek yang diungkap meliputi: ketepatan isi materi, desain, ketepatan rancangan dari ahli permainan sunda manda, dan hasil uji coba sasaran. Hasil dari penelitian ini yaitu pengembangan permainan sunda manda secara berkelompok, minat anak terhadap permainan tradisional sunda manda terdapat hasil prosentase 67% dapat dikategorikan baik, dan Hasil rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek kecerdasan interpersonal melalui permainan tradisional sunda manda yaitu sebesar 66, maka dapat di kategorikan tinggi. Saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu: 1) Untuk mengembangkan karakteristik individu anak melalui kecerdasan interpersonal pada pendidikan dalam Kurikulum di sekolah, 2) Mengembangkan program kecerdasan interpersonal siswa melalui bentuk permainan sebagai penunjang anak untuk lebih aktif berinteraksi dengan teman dan belajar bertanggung jawab atas dirinya sendiri.

Abstract

Traditional games are now almost marginalized and replaced with modern games. This is mainly due to the rapid development of technology that supports and produces various types of children's games. The aims of this study are (1) to describe children's activities through developing Sundanese traditional games, (2) to determine students' interest in Sundanese games, and (3) to determine individual aspects of children's interpersonal intelligence characters through Sundanese games. Product development of traditional game manuals through Sunda Manda on children's interpersonal intelligence which has been improved based on experimental data analysis. The aspects revealed include: the accuracy of the content of the material, the design, the accuracy of the designs from the Sunda Manda game experts, and the results of the target trials. The results of this study are the development of Sunda Manda games in groups, children's interest in Sunda Manda traditional games there is a percentage of 67% that can be categorized as good, and the overall average result of the three aspects of



interpersonal intelligence through Sundanese traditional games is 66, it can be concluded that categorized as high. Suggestions that can be conveyed by researchers are: 1) To develop individual characteristics of children through interpersonal intelligence in education in the curriculum at school, 2) Develop student interpersonal intelligence programs through the form of games as a support for children to be more active in interacting with friends and learning to be responsible for themselves.

Keywords:

Sunda Manda, interpersonal intelligence



1. PENDAHULUAN

Wabah Covid-19 menjadi pandemic global diseluruh dunia yang berdampak pada perekonomian dan pendidikan. Terutama di Negara Indonesia pada dunia pendidikan tidak diberlakukan pembelajaran tatap muka tetapi harus dilakukan secara daring dari rumah. Peralatan yang diperlukan pada saat daring yaitu handphone atau laptop. Penerapan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap aktivitas masyarakat, karena tidak dapat melakukan aktivitas di luar lingkungan rumah yang secara tidak langsung memaksa mereka melakukan kegiatan digantikan secara online. Tidak terkecuali dengan kegiatan anak-anak salah satunya permainan tradisional.

Bermain memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak-anak adalah maknanya dan bukan hasil akhirnya. Saat bermain anak tidak memikirkan sasaran yang hendak dicapai, sehingga dia mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru. Terkadang anak sekali mencoba merangkai kegiatan yang baru, maka anak bisa menggunakan pengalamannya tersebut sebagai bekal kehidupan yang sebenarnya kelak.

Dunia saat ini tidak dapat dipungkiri semakin maju dan pesat, khususnya permainan modern. Pada dasarnya permainan modern berakibat kurang baik bagi anak, karena dalam permainan modern dirasa kurang berguna dalam kegiatan belajar mereka dan permainan modern hanya membutuhkan ruangan sempit yang dimainkan sendiri. Beda dengan permainan tradisional yang membutuhkan tempat luas.

Permainan tradisional merupakan bentuk kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri dari daerah aslinya yang disesuaikan dengan tradisi budaya masing-masing daerah. Permainan tradisional adalah bentuk permainan yang menggunakan alat yang sederhana, tanpa mesin (Uhamisastra, 2010).

Permainan tradisional saat ini hampir terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern, dengan alat yang serba modern pula. Hal ini akibat dari teknologi yang semakin berkembang sehingga bisa menghasilkan berbagai jenis mainan anak. Padahal permainan tradisional yang diwariskan secara turun temurun memiliki faedah yang tidak sedikit, di samping dalam melestarikan budaya sebagai karakter bangsa, juga bermanfaat baik bagi perkembangan psikologis maupun dalam meningkatkan kreativitas serta meningkatkan ketahanan fisik dan mendukung olahraga yang lain terutama dalam meningkatkan kemampuan kelincahan anak itu sendiri.

Melalui permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai luhur perilaku anak, di antaranya adalah 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. Maka tidak heran jika anak-anak di jaman dahulu memiliki sikap sopan santun dan patuh pada orang yang lebih tua bahkan kepada teman sebaya dan yang di bawah umurnya pun berperilaku baik. Orang tua sekarang merasa kecewa dengan



tingkah laku anak saat ini, yang dianggap kurang sopan terhadap orang yang lebih tua.

Berdasarkan pengamatan awal, anak-anak di Desa Sidonganti Kerek Tuban memiliki kecenderungan terhadap permainan modern (*modern games*). Hal tersebut terlihat dari banyaknya anak Desa Sidonganti Kerek Tuban yang sudah memiliki handphone dengan fitur canggih (*smartphone*) saat sedang bersama teman-temannya. Anak-anak lebih banyak melakukan permainan dalam handphone-nya sehabis pulang sekolah dibandingkan bermain bersama-sama secara tradisional. Meskipun bermain dilakukan secara bergantian, namun interaksi yang terjalin kurang intensif dan lebih banyak diam karena terlalu fokus bermain dengan modern games-nya. Masih sedikit sekali anak di desa tersebut yang bermain permainan tradisional. Bahkan dapat dikatakan hanya sekelompok anak kecil saja.

Sungguh prihatin melihat kejadian itu, anak yang di harapkan bisa bermain bersama teman-temannya justru bermain dengan permainan yang modern. Hal itu menyebabkan anak lebih banyak di rumah dibanding bermain di luar rumah. Anak-anak menjadi lebih sering menyendiri dan jarang bertegur sapa dengan teman-temannya. Meskipun demikian, anak-anak juga masih sesekali bermain bersama dengan teman-temannya, walaupun tidak setiap hari dilakukan.

Pada penelitian ini, peneliti memilih pengembangan permainan sunda manda secara berkelompok karena di Desa Sidonganti Kerek Tuban tempat peneliti melakukan penelitian, permainan tradisional yang dimainkan hanyalah permainan sunda manda karena permainan lain yang dimainkan oleh anak-anak termasuk dalam kategori permainan modern. Semakin pudarnya

permainan tradisional dan semakin kurangnya hubungan antar anak dalam aktivitas bermain menjadikan tujuan utama bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini.

Permainan sunda manda yang diterapkan akan merangsang kemampuan anak untuk berkompetisi dan melatih motorik mereka. Permainan sunda manda terdapat gerakan melompat dan dapat melatih motorik kasar anak karena permainan tersebut menggunakan otot besar yang berguna untuk menggerakkan tubuh anak agak bisa berpindah tempat yang dibuat seperti petak ke petak berikutnya. Menurut pendapat Dharmamulya (dalam Maulana&Nurunnisa, 2018) permainan sunda manda merupakan permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan sunda manda mulai ditinggalkan oleh sebagian besar anak-anak, bahkan mereka banyak yang tidak mengenal permainan tersebut. Melalui permainan sunda manda bisa menjadi salah satu melestarikan budaya dan nilai-nilai luhur masyarakat Indonesia (Fagan, 2006).

Berdasarkan pengamatan dari beberapa ahli di atas, maka peneliti tertarik dalam melakukan penelitian mengenai makna yang timbul dari salah satu permainan tradisional yakni permainan sunda manda berkelompok kaitannya kecerdasan interpersonal anak pada anak usia Sekolah Dasar. Permainan sunda manda adalah permainan tradisional jaman dulu yang cara memainkannya dengan melompat atau engklek melalui kotak atau petak dengan bidak sebagai batas perjalanan permainan, disamping itu permainan sunda manda juga memiliki nama yang berbeda-beda di setiap



daerah. Peneliti memilih kata makna karena peneliti ingin mengungkap terlebih dahulu pesan pembelajaran yang ada pada permainan sunda manda karena permainan sunda manda bukan merupakan media formal yang ada di sekolah.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Maksum, 2018:95). Jadi penelitian pengembangan merupakan cara untuk memperoleh suatu barang atau hasil karya tertentu atau menyempurnakan suatu barang hasil karya yang telah ada serta menguji keefektifan suatu barang atau hasil karya tertentu tersebut.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan permainan sunda manda secara berkelompok untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia Sekolah Dasar. Tingkat kelayakan pengembangan permainan sunda manda berkelompok untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia Sekolah Dasar ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi dan permainan tradisional, validasi oleh pakar Pendidikan Jasmani (guru Penjas) dan uji coba penggunaan oleh anak usia Sekolah Dasar di Desa Sidonganti Kerek Tuban.

Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagai bagian kecil dari populasi yang akan diselidiki (Putra&Guntoro. 2016). Subjek uji coba produk pengembangan permainan sunda manda berkelompok adalah 40 anak usia Sekolah Dasar di Desa Sidonganti Kerek Tuban. Pemilihan subjek uji coba dilakukan secara acak sejumlah 40 anak di Desa Sidonganti Kerek Tuban.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur informasi atau pengukuran dalam melakukan sebuah penelitian (Darmadi, 2011). Instrumen dalam penelitian ini yaitu (1) aktivitas pembelajaran siswa, (2) Angket, (3) Lembar observasi kecerdasan interpersonal.

Analisis Data Penelitian

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa permainan sunda manda berkelompok, rumus yang digunakan dalam menghitung rata-rata skor total dan menguji tingkat validasi adalah sebagai berikut:

$$Xi = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Xi = Presentase nilai akhir

$\sum x$ = Skor mentah (jumlah skor jawaban responden)

n = Skor ideal (jumlah skor jawaban tertinggi)

Tabel 1 Pedoman penilaian

Keterangan	Skor
D = 0% - 25% Kurang	1
C = 26% - 50% Cukup	2
B = 51% - 75% Baik	3
A = 76% - 100% Sangat Baik	4

1. HASIL DAN PEMBAHASAN

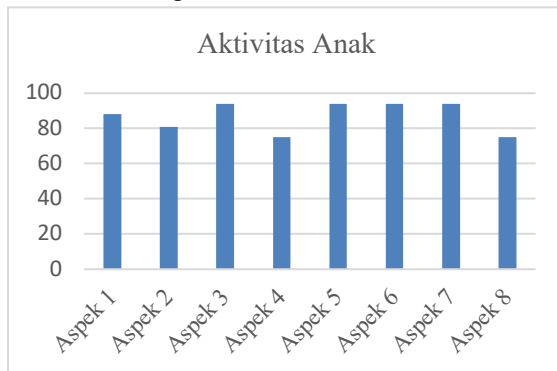
Hasil Penelitian

a. Aktivitas Siswa

Aktivitas pembelajaran anak selama pemberian permainan tradisional sunda manda

berkelompok yang berlangsung dinilai oleh dua observer dengan teman sejawat PJOK untuk mengetahui proses pelaksanaan di lapangan yang bisa di ketahui pada tabel berikut.

Diagram 1. Aktivitas Anak



Berdasarkan tabel aktivitas anak pada pemberian permainan tradisional sunda manda berkelompok yang terdapat 8 aspek yang diukur dalam proses siswa yaitu siswa merespon motivasi, apresiasi, kesiapan anak, memperhatikan, mengetahui tujuan, melakukan kerjasama, bekerjasama dalam kelompok, jujur dalam melakukan permainan, dan menyimpulkan dari permainan. Maka dari keseluruhan indikator pada aktivitas anak dalam permainan tradisional sunda manda berkelompok terdapat hasil prosentase 86,7% dengan kategorikan ‘baik sekali’

b. Hasil Angket Respon Anak

Hasil secara keseluruhan Kriteria skor jawaban angket pada masing-masing pertanyaan yang diberikan kepada anak Sekolah Dasar dengan tujuan untuk mengetahui minat anak yang mencakup tentang permainan tradisional sunda manda di Desa Sidonganti Kerek Tuban dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Angket Respon Anak

Indikator	Item	Presentase	Kategori
Tertarik	1	79%	Baik
	2	74%	Baik
	3	43%	Kurang
	4	45%	Kurang
Semangat	5	75%	Baik
	6	79%	Baik
Senang	7	73%	Baik
	9	74%	Baik
Kecewa	8	44%	Kurang
	10	77%	Baik
Sikap	11	74%	Baik
	Jumlah Rata-Rata Persentase		67%

Kriteria skor jawaban angket pada masing-masing pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dengan pemberian permainan tradisional sunda manda pada anak yang bertujuan untuk mengetahui respon anak tentang pentingnya melestarikan budaya nenek moyang yang tergerus zaman dengan teknologi yang lebih canggih sehingga anak-anak mulai melupakan permainan tradisional yang pernah ada. Hasil dari pemberian angket kepada responden terdapat 5 indikator yang di dalamnya terdapat 11 pertanyaan yang terdapat dengan hasil rata-rata persentase yaitu 67% dari 40 responden yang berada di Desa Sidonganti Kerek Tuban, maka respon anak dengan penerapan permainan tradisional sunda manda dapat dikategorikan baik.

c. Hasil Analisis Kecerdasan Interpersonal

Hasil analisis yang dilakukan peneliti mengenai kecerdasan interpersonal yang dimiliki oleh anak. Karakteristik individu yang memiliki kecerdasan interpersonal paling tidak memiliki tiga karakteristik yaitu *Social sensitivity*, *Social Insight*, dan *Social Communication*. Peneliti

berinisiatif untuk memunculkan atau mengetahui karakteristik individual yang memiliki kecerdasan interpersonal anak melalui bentuk permainan tradisional sunda manda. Peneliti membuat lembar observasi untuk mengetahui hasil karakteristik individual kecerdasan interpersonal anak yaitu 3 indikator dan 7 item yang diamati oleh peneliti dilapangan. Hasil dari karakteristik individual kecerdasan interpersonal akan dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 3. Kecerdasan Interpersonal

No	Aspek Kecerdasan Interpersonal	INDIKATOR	RATA RATA	KET
1	Social sensitivity	Mampu menunjukkan sikap empati	68	Tinggi
2		Mampu menunjukkan sikap prososial	71	Tinggi
3	Social Insight	Mampu menunjukkan kesadaran diri	65	Tinggi
4		Mampu menunjukkan pemahaman situasi sosial dan etika sosial	70	Tinggi
5		Mampu memecahkan masalah pada permainan secara efektif	68	Tinggi
6	Social Communication	Mampu mendengarkan secara efektif	58	Sedang
7		Mampu melakukan keterampilan bermain untuk bekerjasama dengan orang lain	60	Tinggi
Rata-Rata Kecerdasan Interpersonal Anak			66	Tinggi

Untuk hasil rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek kecerdasan interpersonal pada *Social sensitivity*, *Social Insight*, dan *Social Communication* anak melalui permainan tradisional sunda manda di Desa Sidonganti Kerek Tuban yaitu sebesar 66, maka dapat di kategorikan tinggi atau dapat dideskripsikan anak memiliki pencapaian kemampuan kecerdasan interpersonal di atas rata-rata dalam kepekaan sosial, wawasan sosial, dan keterampilan komunikasi sosial guna untuk mempertahankan kerjasama antar personil (sosial) yang baik dan saling menguntungkan.

3. PEMBAHASAN

Aktivitas anak

Pembelajaran harus ditentukan oleh seorang pendidik untuk dapat mencapai tujuan dari sebuah proses pembelajaran yang dilakukan. Pemilihan pendekatan oleh seorang pendidik dilandasi oleh konsep-konsep dari teori pembelajaran, agar perlakuan yang disesuaikan sejalan dengan tujuan yang akan dicapai (Arends, 2012:261).

Pada teori belajar proses kognitif dan Informasi konsep utama yaitu pembelajaran terdiri dari pemerolehan dan mengingat informasi yang akurat menggunakan proses kognitif dan mental. Pengetahuan merupakan proses perbaikan yang ada pada anak untuk kedepannya. Untuk teori belajar kognitif untuk anak tersebut bertujuan membantu anak untuk memperoleh dan menjaga keakuratan pengetahuan deklaratif dan berusaha dengan keras untuk mengembangkan proses kognitif anak.

Menurut teori Piaget dalam pengajaran seperti yang dirangkum oleh Berk (dalam Slavin, 2006:42) yaitu proses berfikir anak-anak, bukan hanya pada hasilnya pengalaman belajar yang tepat membentuk dengan sendirinya fungsi level



kognitif anak, dan hanya ketika guru menghargai cara anak-anak sampai pada penyimpulan mereka, pada saat itulah mereka mendapatkan pengalamannya. Dalam proses pembelajaran, pendidik lebih banyak memberikan kegiatan yang memungkinkan anak-anak melakukan langsung. Penerimaan perbedaan individu dalam kemajuan perkembangan karena anak-anak melakukan tahap perkembangannya dalam rentang waktu yang berbeda, pendidik hendaknya membuat upaya khusus untuk Menyusun kegiatan kelas sebagai kegiatan individu tau kelompok kecil dari pada keseluruhan.

Dapat disimpulkan bahwa sktivitas anak pada pemberian permainan tradisional sunda manda berkelompok yang terdapat 8 aspek yang diukur dalam proses siswa yaitu siswa merespon motivasi, apresiasi, kesiapan anak, memperhatikan, mengetahui tujuan, melakukan kerjasama, bekerjasama dalam kelompok, jujur dalam melakukan permainan, dan menyimpulkan darik permainan. Maka dari keseluruhan indikator pada aktivitas anak dalam permainan tradisional sunda manda berkelompok terdapat hasil prosentase 86,7% dengan kategorikan 'baik sekali'.

Respon siswa

Permainan tradisional saat ini hampir terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern, dengan alat yang serba modern pula. Hal ini terutama karena pesatnya perkembangan teknologi yang mendukung dan memproduksi berbagai jenis permainan anak. Padahal permainan tradisional yang diwariskan secara turun temurun memiliki faedah yang tidak sedikit, di samping dalam melestarikan budaya sebagai karakter bangsa, juga bermanfaat baik bagi perkembangan

psikologis maupun dalam meningkatkan kreativitas serta meningkatkan ketahanan fisik dan mendukung olahraga yang lain terutama dalam meningkatkan kemampuan kelincahan anak itu sendiri.

Semakin maju dan pesatnya khususnya permainan modern yang ada pada saat ini. Pada dasarnya permainan modern berakibat kurang baik bagi anak, karena dalam permainan modern dirasa kurang berguna dalam kegiatan belajar mereka dan permainan modern hanya membutuhkan ruangan sempit yang dimainkan sendiri. Beda dengan permainan tradisional yang membutuhkan tempat luas. Keberadaan permainan modern ini tidak luput dari semakin banyaknya industri permainan modern yang banyak terbuat dari bahan yang kurang bersahabat dengan anak-anak. Yang paling banyak gemari anak-anak saat ini salah satunya adalah game online. Game online diduga memiliki dampak yang buruk dalam proses belajar anak.

Melalui permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai luhur perilaku anak, di antaranya adalah 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. Maka tidak heran jika anak-anak di jaman dahulu memiliki sikap sopan santun dan patuh pada orang yang lebih tua bahkan kepada teman sebaya dan yang di bawah umurnya pun berperilaku baik. Orang tua sekarang merasa kecewa dengan tingkah laku anak saat ini, yang dianggap kurang sopan terhadap orang yang lebih tua.

Peneliti memunculkan kembali permainan yang lama sudah tergerus jaman dan jarang



dimainkan oleh anak-anak di desa atau di perkotaan. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui minat siswa pada bentuk permainan tradisional yang di dikembangkan oleh peneliti. Maka kriteria skor jawaban angket pada masing-masing pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dengan pemberian permainan tradisional sunda manda pada anak yang bertujuan untuk mengetahui respon anak tentang pentingnya melestarikan budaya nenek moyang yang tergerus zaman dengan teknologi yang lebih canggih sehingga anak-anak mulai melupakan permainan tradisional yang pernah ada. Hasil dari pemberian angket kepada responden terdapat 5 indikator yang di dalamnya terdapat 11 pertanyaan yang terdapat dengan hasil rata-rata persentase yaitu 67% dari 40 responden yang berada di Desa Sidonganti Kerek Tuban, maka respon anak dengan penerapan permainan tradisional sunda manda dapat dikategorikan baik.

Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu modal penting dalam masyarakat. Hal tersebut dikarenakan kecerdasan interpersonal pada umumnya merupakan salah satu kemampuan atau ketrampilan inti yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang di sekitar kita. Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dimana melalui komunikasi seseorang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Melalui komunikasi seseorang dapat memenuhi kebutuhan baik kebutuhan materil (sandang, pangan dan papan) maupun kebutuhan non-materiil (kasih sayang, perhatian, informasi, dll). Melalui komunikasi seseorang dapat menjelaskan apa yang dia butuhkan kepada orang lain.

Kemampuan dalam menjalin komunikasi dan relasi pada kecerdasan interpersonal sangat dibutuhkan dalam beberapa bidang pekerjaan. Menurut Saifuddin Azwar (2011: 43) beberapa bidang pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan interpersonal yang tinggi diantaranya ahli psikoterapi, guru, polisi, dan sebagainya. Hal tersebut dapat diperoleh melalui kecerdasan interpersonal mampu mengakumulasi kemampuan dalam memulai, mengelola, menjalin, serta mempertahankan komunikasi antar pribadi sehingga terjalin hubungan yang baik.

Hasil karakteristik individu kecerdasan interpersonal anak di Desa Sidonganti Kerek Tuban melalui permainan tradisional sunda manda. Aspek dalam penelitian ini terdapat 3 dan indikator pengamatan karakteristik individu kecerdasan interpersonal anak terdapat 7 item. Hasil rata-rata keseluruhan pada aspek kecerdasan interpersonal Social sensitivity yaitu 69,5 maka dapat dikatakan tinggi. Hasil rata-rata keseluruhan pada aspek Social Insight yaitu 67,5, maka dapat dikategorikan tinggi. Hasil rata-rata keseluruhan pada aspek *Social Communication* yaitu sebesar 59, maka dapat dikategorikan sedang.



Untuk hasil rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek kecerdasan interpersonal pada Social sensitivity, Social Insight, dan Social Communication anak melalui permainan tradisional sunda manda di Desa Sidonganti Kerek Tuban yaitu sebesar 66, maka dapat di kategorikan tinggi atau dapat dideskripsikan anak memiliki pencapaian kemampuan kecerdasan interpersonal di atas rata-rata dalam kepekaan sosial, wawasan sosial, dan keterampilan komunikasi sosial guna untuk mempertahankan kerjasama antar personil (sosial) yang baik dan saling menguntungkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari rumusan masalah penelitian yang telah dilakukan, maka sebagai akhir penulisan laporan penelitian dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas anak terhadap permainan tradisional sunda manda secara berkelompok pada anak usia Sekolah Dasar di Desa Sidonganti Kerek Tuban terdapat hasil prosentase 86,7% dengan kategorikan 'baik sekali'.
2. Minat siswa pada permainan sunda manda secara berkelompok pada anak usia Sekolah Dasar. Hasil dari pemberian angket kepada responden terdapat 5 indikator yang di dalamnya terdapat 11 pertanyaan yang terdapat dengan hasil rata-rata persentase yaitu 67% dari 40 responden yang berada di Desa Sidonganti Kerek Tuban, maka respon anak dengan penerapan permainan tradisional sunda manda dapat dikategorikan baik.
3. Aspek individu karakter kecerdasan interpersonal anak melalui pengembangan permainan sunda manda secara berkelompok pada anak usia Sekolah Dasar di Desa Sidonganti Kerek Tuban. Hasil rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek kecerdasan interpersonal pada *Social sensitivity*, *Social Insight*, dan *Social*

Communication anak melalui permainan tradisional sunda manda yaitu sebesar 66, maka dapat di kategorikan tinggi atau dapat dideskripsikan anak memiliki pencapaian kemampuan kecerdasan interpersonal di atas rata-rata dalam kepekaan sosial, wawasan sosial, dan keterampilan komunikasi sosial guna untuk mempertahankan kerjasama antar personil (sosial) yang baik dan saling menguntungkan.

4. REFERENSI

- Arends, I Richard. (2012). *Learning to Teach*. 9th ed. Mc Graw Hill
- Azwar. Saifuddin. 2011. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Belajar
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Fagan, R. (2006). *Conseling and Treating Adolescents with Alcohol and Other Substance Use Problems and their Family*. The Family Journal: Counseling therapy For Couples and Families. Vol.14. No.4.326-333. Sage Publication.
- Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya. Unipress.
- Maulana&Nurunnisa. 2018. *Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional sunda manda*. Tarbiyah al-Aulad | Vol. 3, No. 2, 2018
- Salvin, R. E. (2006). *Using Student Team Learning: The Johns Hopkins Team Learning Project*. 2-50.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Putra, Miftah&Guntoro, Tri S. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Olahraga*. Lamongan. CV. Pustaka Ilalang.
- Uhamisastra. 2010. *Modul Olahraga Tradisional*. Bandung: FPOK UPI Bandung.