



## Pengaruh Permainan Tradisional Dan Hasil Belajar Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 6-8 Tahun Kelas 1-2

Elva M Sumirat<sup>1</sup>, Nurul Aini MM Sodik<sup>2</sup>, Mita Sari<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Alamat: Jl. Jend. Sudirman No.6, Dulalowo Tim., Kec. Kota Tengah, Kota Gorontalo,  
Gorontalo 96128

Korespondensi Penulis: [elvasumirat@ung.ac.id](mailto:elvasumirat@ung.ac.id)

**Abstract.** *The objective of this research is to find out the differences between Traditional Games and Learning results in the interpersonal intelligence of children 6-8 years old. The research used the experimental method with a 2x2 factorial design. The research findings are as follows, 1). Interpersonal intelligence Students group 6-8 years old who use traditional game goro are higher than student group who use traditional game tengge-tengge, 2). There is an interaction effect between traditional games and learning results toward interpersonal intelligence of children 6-8 years old, 3). Interpersonal intelligence Students group 6-8 years old who have high learning results which using traditional game goro are higher than using traditional tengge-tengge, 4). Interpersonal intelligence Students group 6-8 years old who have low learning results which using traditional game tengge-tengge are higher than using traditional goro.*

**Keywords:** *traditional game, learning result, interpersonal intelligence.*

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan Permainan Tradisional dan Hasil Belajar terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 6-8 tahun. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Temuan penelitian adalah sebagai berikut, 1). Kecerdasan interpersonal Siswa kelompok usia 6-8 tahun yang menggunakan permainan tradisional goro lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang menggunakan permainan tradisional tengge-tengge, 2). Terdapat pengaruh interaksi antara permainan tradisional dan hasil belajar terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 6-8 tahun, 3). Kecerdasan interpersonal Siswa kelompok umur 6-8 tahun yang mempunyai hasil belajar tinggi yang menggunakan permainan tradisional goro lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan tradisional tengge-tengge, 4). Kecerdasan interpersonal Siswa kelompok usia 6-8 tahun yang mempunyai hasil belajar rendah yang menggunakan permainan tradisional tengge-tengge lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan permainan tradisional goro.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Hasil Belajar, Kecerdasan Interpersonal.

### 1. LATAR BELAKANG

Permasalahan yang dihadapi saat ini dalam pengembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini yaitu banyak orang tua maupun guru yang menganggap kecerdasan interpersonal kurang penting. pada umumnya mereka beranggapan bahwa anak yang pandai secara akademik khususnya yang berhubungan dengan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, maka anak akan mampu menemukan kecerdasan atau kemampuan yang lain termasuk kecerdasan interpersonal. Sering kali kecerdasan interpersonal dianggap hal yang biasa oleh orang tua. Pengembangan kecerdasan interpersonal sekarang ini semakin berkurang. Sementara Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang harus dimiliki oleh anak. Hal ini disebabkan karena banyak fakta-fakta di lapangan yang memunculkan berbagai macam bentuk mainan dan permainan (game) yang berasal dari luar negeri yang dapat dikategorikan sebagai jenis permainan modern. Jenis permainan ini serba elektronik dan telah memberikan

tawaran bermain yang lebih canggih kepada anak-anak yang semakin menjauhkan anak-anak pada hubungan perkawanan sehingga pengembangan kecerdasan interpersonal anak terabaikan dan kurang diperhatikan. Padahal kecerdasan interpersonal sangat penting dan dapat mempengaruhi aspek lainnya seperti aspek perkembangan bahas anak, perkembangan motorik anak, dan perkembangan sosial anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri No.20 Duingi kota Gorontalo dan juga hasil wawancara awal dengan guru kelas bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tuntutan orang tua yaitu lebih mengutamakan kemampuan akademik karena orang tua percaya dengan mengutamakan akademik anak akan mendapat hasil belajar yang baik dengan mendapatkan hasil belajar yang baik maka kecerdasan interpersonal anak juga baik, observasi selanjutnya saat waktu istirahat anak kegiatan bermainnya hanya didalam kelas dan banyak anak menggunakan permainan modern dan tidak mempedulikan temannya sehingga tidak ada terjalin hubungan sosial antar anak. Sehingga kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal belum maksimal.

Kegiatan bermain seperti ini, tidak dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak karena tidak ada kesempatan kepada masing-masing anak untuk menjalin interaksi dengan teman sebayanya dari hasil observasi banyak anak yang dikelas, pendiam, anak tidak mau bermain dengan teman yang lain yang bukan teman dekatnya, tidak mau bekerja sama dengan teman, kurang percaya diri dan bahkan ada anak yang bermain sendiri tanpa mempedulikan teman yang ada disekitarnya. Mencermati perkembangan anak di era kontemporer ini, makanya anak lebih banyak mengenal permainan modern, perkembangan ini dipengaruhi semakin terbuka dan kesempatan untuk mengakses informasi menangani berbagai persoalan, tentunya hal ini berdampak bagi perkembangan anak, baik secara positif maupun negatif. Maraknya berbagai ,macam permainan modern bahkan orang tua pun memfasilitasinya, dengan tidak menyadari bahwa permainan modern ini dapat menyumbangkan perubahan terhadap pola sikap dan perilaku anak, anak jadi lupa waktu belajar, tidak mampu beradaptasi, menjadi kasar, tidak bisa bertanggung jawab dan sulit untuk beradaptasi dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu begitu pentingnya kita mengajari anak-anak untuk bermain yang beradaptasi dengan lingkungan.

Dewasa ini semakin berkurangnya orang-orang tua dan pendidik yang mengetahui peristiwa-peristiwa masa lampau serta memahami makna dari setiap lambang dalam berbagai peristiwa adat dan budaya atau berbagai ucapan dan cerita Permainan tradisional anak di dalamnya.

Lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini kurang mengaplikasikan dan bahkan cenderung mengabaikan permainan tradisional karena kurangnya pemahaman para tenaga pendidik khususnya para pendidik PAUD terhadap permainan tradisional itu sendiri, sehingga memungkinkan anak-anak usia dini dilembaga-lembaga formal atau nonformal pengembangan kecerdasan interpersonalnya kurang. Permainan tradisional sendiri banyak juga manfaatnya yaitu bisa mempererat rasa persahabatan, bersosialisasi dengan baik dengan lingkungannya.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti akan melakukan penelitian tentang Pengaruh Permainan Tradisional dan Hasil Belajar terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 6-8 Tahun di Sekolah Dasar Negeri No. 20 Duingi Kota Gorontalo. Dalam penelitian ini akan melibatkan beberapa variable yang diantaranya adalah dua variable bebas yaitu permainan tradisional goro dan tengge-tengge, variabel moderator yaitu Hasil belajar dan variabel terikat yaitu kecerdasan interpersonal.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini seluruhnya akan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 20 Duingi Kelurahan Huangobotu kecamatan Duingi yang beralamat di Jalan Rambutan Kota Gorontalo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah eksperimen dengan desain treatment by level  $2 \times 2$ . Dalam penelitian eksperimen ini terdapat variabel terikat dan variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kecerdasan Interpersonal (Y), dan variabel bebas (perlakuannya) adalah Permainan Tradisional (A), yang dibagi atas permainan Goro (A1) dan Permainan Tengge-tengge (A2) dengan variabel atribut Hasil Belajar (B), dengan Hasil Belajar tinggi (B1) dan Hasil belajar rendah (B2). Dali Naga (1994: 54), menjelaskan, secara empirik telah ditemukan bahwa ukuran kelompok tinggi dan kelompok rendah yang optimum dapat dicapai pada saat  $M_T = M_R = 27\%$  dari M.

### Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis yang meliputi pengujian normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dengan menggunakan uji *Lilliefors* pada taraf  $\alpha = 0.05$ . Berdasarkan hasil perhitungan dengan program *Microsoft excel 2007* pada hasil uji normalitas, bahwa  $L_{hitung}$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$ . Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data dengan Uji Liliefors Pada Taraf Signifikan  $\alpha = 0.05$**

| Kelompok | N  | $L_0$  | $L_t$  | Kesimpulan |
|----------|----|--------|--------|------------|
| 1        | 22 | 0,1332 | 0,1889 | Normal     |
| 2        | 22 | 0,1390 | 0,1889 | Normal     |
| 3        | 11 | 0,246  | 0,249  | Normal     |
| 4        | 11 | 0,099  | 0,249  | Normal     |
| 5        | 11 | 0,187  | 0,249  | Normal     |
| 6        | 11 | 0,102  | 0,249  | Normal     |

Berdasarkan Hasil perhitungan sebagaimana diperoleh  $L_0$  untuk seluruh kelompok sampel lebih kecil dibanding dengan  $L_t$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh Nilai  $X^2_h (0,203) < X^2_t (7,81)$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keempat populasi mempunyai varians yang sama besar (homogen).

Pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis varians dapat dilakukan. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Office Excel 2007*, yang dilanjutkan dengan uji Tukey menunjukan  $Q_h = 0,861 < Q_t = 3,79$ . Maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Hal ini juga dapat dilihat dari rata – rata kelompok siswa hasil belajar rendah, yang menggunakan permainan tradisional Tengge-tengge  $\bar{x} = 29,27 > \bar{x} = 28,73$  siswa yang hasil belajar rendah menggunakan permainan tradisional goro. Dengan demikian dapat disimpulkan Permainan tradisional Goro dan permainan tradisional Tengge-tengge memberikan perbedaan terhadap kecerdasan interpersonal bagi kelompok yang memiliki hasil belajar rendah, namun perbedaan hasil tersebut tidak signifikan pada taraf  $\alpha: 0,05$ .

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

**Hipotesis pertama:** hasil perhitungan Anava pada kelompok  $A_1$  dan  $A_2$  menunjukkan bahwa F observasi antar kolom ( $F_A$ )= 9,713, lebih besar daripada F tabel, yaitu sebesar 9,713 ( $F_o = 14,11 > F_t = 4,11$ ), dan dengan melihat kecerdasan interpersonal menggunakan permainan tradisional Goro ( $\bar{x} = 31,68$  dan  $s = 13,18$ ) dibandingkan kecerdasan interpersonal menggunakan permainan tradisional Tengge-tengge ( $\bar{x} = 30,27$  dan  $s = 5,26$ ), maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan permainan tradisional Goro lebih baik daripada permainan tradisional Tengge-tengge terhadap kecerdasan interpersonal. Dengan demikian berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka dapat direkomendasikan bahwa permainan tradisional Goro lebih cocok diterapkan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal.

**Hipotesis Kedua :** Hasil analisis varians 2x2, tentang interaksi antara permainan tradisional dengan hasil belajar terhadap kecerdasan interpersonal menunjukkan bahwa  $F_{\text{observasi}} = 9,71 > F_{\text{tabel}} 0,05 = 4,11$ . Interaksi ini menggambarkan bahwa permainan tradisional Goro lebih cocok diterapkan bagi siswa yang memiliki hasil belajar tinggi dibandingkan dengan permainan tradisional permainan Tengge-tengge:  $A1B1 > A2B1$ . Sebaliknya, permainan tradisional Tengge-tengge dan permainan tradisional Goro sama-sama dapat diterapkan bagi siswa yang memiliki hasil belajar rendah. Hal ini diperkuat oleh hasil uji lanjut yang membedakan antara permainan tradisional Goro dengan hasil belajar tinggi dan permainan tradisional Tengge-tengge dengan hasil belajar tinggi;  $A1B1:A2B1 (P1:P2)$ , hasil  $Q_{\text{hitung}} 5,37 > Q_{\text{tabel}} 3,79$ . Dengan kata lain keefektifan permainan tradisional Goro dengan hasil belajar tinggi ( $\bar{x} = 34,64$  dan  $sd = 2,11$ ) lebih baik secara nyata dibandingkan dengan permainan tradisional Tengge-tengge ( $\bar{x} = 31,27$  dan  $sd = 2,05$ ). Permainan tradisional Tengge-tengge dengan hasil belajar rendah dan permainan tradisional Goro dengan hasil belajar rendah;  $A2B2 : A1B2 (P4 : P3)$ , hasil  $Q_{\text{hitung}} 0,861 > Q_{\text{tabel}} 3,79$ . Dengan kata lain permainan tradisional Tengge-tengge ( $\bar{x} = 29,27$  dan  $sd = 2,15$ ) dan permainan tradisional Goro ( $\bar{x} = 28,73$  dan  $sd = 2,02$ ), keduanya sama-sama memberikan keefektifan terhadap kecerdasan interpersonal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bagi siswa yang memiliki hasil belajar tinggi jika ingin meningkatkan kecerdasan interpersonal hendaknya diberikan dengan menggunakan permainan tradisional Goro, sebaliknya bagi siswa yang memiliki hasil belajar rendah jika ingin meningkatkan kecerdasan interpersonal dapat menggunakan kedua permainan tradisional baik Goro maupun permainan tradisional Tengge-tengge.

**Hipotesis Ketiga :** Hasil analisis di atas diperkuat oleh hasil uji lanjut kelompok hasil belajar tinggi yang diberikan dengan permainan tradisional Goro (P1) dibandingkan dengan kelompok hasil belajar tinggi yang diberikan dengan permainan tradisional Tengge-tengge (P2), hasilnya;  $Q_{\text{hitung}} = 5,37 > Q_{\text{tabel}} = 3,79$ . Dengan kata lain bahwa bagi siswa yang memiliki hasil belajar tinggi, keefektifan permainan tradisional Goro ( $\bar{x} = 34,64$  dan  $sd = 2,11$ ) lebih baik secara nyata dibandingkan dengan permainan tradisional Tengge-tengge ( $\bar{x} = 31,27$  dan  $sd = 2,05$ ). Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka dapat direkomendasikan bahwa bagi siswa yang memiliki hasil belajar tinggi, permainan tradisional Goro lebih cocok diterapkan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal.

**Hipotesis Keempat :** Hasil analisis gerak di atas ditunjang oleh hasil uji lanjut kelompok hasil belajar rendah yang dilatih dengan permainan tradisional Tengge-tengge (P4) dibandingkan dengan kelompok hasil belajar rendah yang dilatih dengan permainan tradisional

Goro (P3), hasilnya;  $Q_{hitung} = 0,861 < Q_{tabel} = 3,79$ . Dengan kata lain bahwa bagi siswa yang memiliki hasil belajar rendah, permainan tradisional Tengge-tengge ( $\bar{x} = 29,27$  dan  $sd = 2,15$ ) dan permainan tradisional Goro ( $\bar{x} = 28,73$  dan  $sd = 2,02$ ) tidak memberikan keefektifan hasil yang signifikan terhadap kecerdasan interpersonal.

Dengan demikian berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka bagi siswa yang memiliki hasil belajar rendah, kedua permainan tradisional cocok diterapkan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Temuan dalam penelitian ini, bahwa dari data yang diperoleh menunjukkan secara keseluruhan kecerdasan interpersonal dengan penerapan permainan tradisional goro lebih baik dibandingkan dengan penerapan permainan tradisional Tengge-tengge. Dengan demikian, dapat direkomendasikan bahwa penerapan permainan tradisional goro lebih cocok diterapkan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 6-8 tahun. Bagi anak yang memiliki hasil belajar tinggi, data yang diperoleh menunjukkan bahwa permainan tradisional goro memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan permainan tradisional Tengge-tengge terhadap kecerdasan interpersonal. Dengan demikian, dapat direkomendasikan bahwa permainan tradisional goro lebih cocok diterapkan bagi anak yang memiliki hasil belajar tinggi dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal.

Bagi anak yang memiliki hasil belajar rendah, data yang diperoleh menunjukkan bahwa permainan tradisional Tengge-tengge memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan permainan tradisional goro terhadap kecerdasan interpersonal. Dengan demikian, dapat direkomendasikan bahwa permainan tradisional Tengge-tengge lebih cocok diterapkan pada anak yang memiliki hasil belajar rendah dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal.

#### 5. DAFTAR REFERENSI

- Andang Ismail. *"Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif"*. Yogyakarta : Pilar Media. 2007
- Agustin Mubair . *Profil Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Di TK Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia, Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 4, No.2*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.2005
- Astuti, M. *Peningkatan sosial anak melalui penelitian permainan tradisional, skripsi.Fakultas Psikologi Universitas Gadjadara, Yogyakarta (2000)*.
- Bambang Hartoyo, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Materi Tutor dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini*, di BPPLSP Regional III Jawa Tengah, 2004.
- Mulyono Abdurahman, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar* (Jakarta:Rineka Cipta 1999)

- Conny Semiawan R. , *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini: Pendidikan Prasekolah dan sekolah dasar*, Editor Yufiarti dan Theodore Immanuel Setiawan PT: Prenhalindo, Jakarta, 2002
- Danandjaya James,. *Floklora Indonesia*. Jakarta : Gramedia 1987
- Dr. Dimiyati dan Drs. Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1999
- Depdiknas, *Kurikulum Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Depdiknas, Jakarta, 2002
- Gadner Howard, *Multiple Intelligences* (Jakarta : 2013).
- Gadner ,Howard, *Intelligence Reframed : Multiple Intelligences for 21 th Century USA* : BasicBooks, 1999
- \_\_\_\_\_, *Multiple Intelligence : the theory in practice* USA: Basic Books Publisher, 1993
- Gagne, M Robert. & Briggs J Leslie., *Principles of Instructional Design*, New York: Holt Rinehart and Winston, 1979
- Gunawan W Adi., *Genius Learning Strategy*, Jakarta : Gramedia. 2004.
- Goleman ,Daniel. *Sosial Intelligence Edisi Indonesia*, Jakarta, Gramedia,2007