

SURAT KETERANGAN

Nomor: 1835/UNUSA-LPPM/Adm.I/IX/2022

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada tanggal 14 September 2022.

Judul : Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak dengan Bermain Permainan Tradisional

Penulis : Syiddatul Budury, Khamida Khamida, Nailul Huda

No. Pemeriksaan : 2022.09.15.701

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (*Similarity Index*) yaitu 2%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 15 September 2022

Ketua LPPM



UNUSA
LPPM

Achmad Syafiuddin, Ph.D

NPP: 20071300

LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Website : lppm.unusa.ac.id

Email : lppm@unusa.ac.id

Hotline : 0838.5706.3867

asan_Interpersonal_Anak_Dengan_Bermain_Permainan_Tradisional.pdf

by

Submission date: 14-Sep-2022 01:37PM (UTC+0700)

Submission ID: 1899482411

File name: asan_Interpersonal_Anak_Dengan_Bermain_Permainan_Tradisional.pdf (538.26K)

Word count: 1793


Character count: 11205

Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak dengan Bermain Permainan Tradisional

Syiddatul Budury¹, Khamida Khamida², Nailul Huda³

^{1,2}Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Universitas Nahdlatul Ulama, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

³ Fakultas Kedokteran Universitas Nahdlatul Ulama, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

 Email : syiddatbr@unusa.ac.id

Received : 20-01-2022 | Revised : 17-03-2022 | Accepted : 01-04-2022

Abstract

Indonesian traditional games are now increasingly being abandoned. Children prefer to play online games. The purpose of this community service activity is to develop children's interpersonal intelligence by playing traditional games and introducing traditional games to children. This activity was attended by 12 children aged between 7-12 years in Ar Rasyid Alquran learning center. The activity was carried out for 4 meetings, each meeting played a different game; Bantengan, Gobaksodor, Dakon and Engkle. Children's interpersonal intelligence was measured through a questionnaire given before and after the activity. The measurement results before the activity were obtained 6 children who had less interpersonal intelligence and after the activity there were 2 children who had less interpersonal intelligence. This activity found that playing traditional games can develop children's intelligence. Parents and school teachers are expected to be able to introduce and apply traditional games in the home and school because of their benefits both for the development of interpersonal intelligence and as an effort to preserve traditional Indonesian games.

Keywords: Children, games, interpersonal, intelligence, traditional,

Pendahuluan

Kecerdasan interpersonal atau disebut juga kecerdasan sosial adalah kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain (Armstrong, 2002). saat ini menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan pada fase pertumbuhan dan perkembangan anak. Pandemi Covid-19 dan era serba digital membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu di dunia siber, sehingga anak memiliki kecenderungan kecanduan *game online* (Ko & Yen, 2020) serta munculnya pribadi anak yang individualis. Permainan *online* yang tersedia di gadget menjadi sesuatu yang lebih menarik dibanding memainkan permainan tradisional (Hidayati, 2020) sehingga kalau kondisi ini dibiarkan permainan tradisional sebagai kearifan lokal pelan-pelan akan musnah.

Kondisi saat ini di Taman Pendidikan Alquran (TPA) Ar Rasyid terletak di Blega Bangkalan, terdapat 20 anak yang bergabung di kegiatan TPA, kegiatan TPA dilakukan setiap hari dari jam 17.00 sampai jam 19.00 WIB, rentang anak yang ada adalah usia 5 - 15 tahun. hasil wawancara pada 3 orang anak usia 7 dan 10 tahun mengatakan bahwa disela mengerjakan tugas sekolah mereka sering bermain *game* di ponsel dan jarang sekali

25



memainkan permainan tradisional, mereka belum pernah mendengar permainan dakon atau congklak serta engkle, namun mereka sudah mengenal bermain bentengan dan gobak sodor. Harapannya anak dapat mengenal permainan tradisional yang ada dan dapat memainkannya dengan teman sebaya sehingga permainan tradisional Indonesia bisa terus lestari.

Hasil penelitian yang dikerjakan oleh Lestaringrum menunjukkan bahwa bermain tradisional congklak atau dakon pada anak dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika (Lestaringrum, 2018) sementara Raup (Raup, Budiman, & Syamsuddin, 2020) menemukan bahwa beberapa permainan tradisional Indonesia seperti bentengan, petak umpet, galah asin dan *boy boyan* memiliki pengaruh terhadap kecerdasan emosional, kecerdasan kinestetik dan membuat anak menjadi lebih kreatif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Pramudyani menemukan bahwa permainan tradisional Ular Naga terbukti dapat membantu perkembangan motorik anak, membangun kemampuan kerjasama antar anak dan meningkatkan kecerdasan emosional anak (Pramudyani, 2020). Permainan tradisional lompat tali juga terbukti dapat meningkatkan sikap kooperatif dan membangun karakter anak (Istirahayu I, Suwanto I, Ningrum WH, 2021)

Mengacu pada situasi dan kondisi anak yang jarang memainkan permainan tradisional bahkan beberapa diantaranya belum pernah mendengar jenis-jenis permainan tradisional Indonesia dan cenderung menyukai permainan *game online* atau bermain internet sehingga perlu diberikan kegiatan pengenalan jenis-jenis permainan tradisional Indonesia, memberi pemahaman cara bermainnya dan mengukur dampak pemberian permainan tradisional terhadap kecerdasan interpersonal anak atau kecerdasan sosial, karena diharapkan anak bisa mengurangi *screen time* bermain gadget dengan meningkatkan intensitas bermain permainan tradisional.

Metode

Pelaksanaan kegiatan bermain permainan tradisional dilakukan selama empat kali pertemuan, pertemuan pertama pada tanggal 29 Mei 2021 di TPA Ar Rasyid dengan jumlah anak yang hadir 12 orang dengan rentang usia 6-12 tahun, pada saat anak berkumpul diberikan penjelasan tentang jenis permainan tradisional dan cara bermainnya. Kemudian anak diberikan pengarahan mengenai teknik pengisian kuesioner kecerdasan interpersonal. Kuesioner interpersonal dimodifikasi dari kecerdasan *multiple* yang dikembangkan oleh Gardner (Amutha & Kasirajan, 2018) terdiri dari 32 pertanyaan dan terbagi menjadi tiga domain yaitu *social sensitivity*, *social insight*, dan *social communication (team work)*. Setelah mengisi kuesioner anak melanjutkan bermain Bentengan, anak dibagi menjadi 2 tim di mana masing-masing tim terdiri dari 6 anak. Pertemuan kedua dilaksanakan pada 31 Mei 2021, anak berkumpul dan diberi arahan terkait cara bermain gobak sodor, anak dibagi menjadi empat tim, masing-masing tim terdiri dari 3 anak. Lalu anak bermain gobak sodor. Pertemuan ketiga dihelat pada 2 Juni 2021, anak diberi petunjuk tentang teknik permainan *Dakon*, *dakon* adalah permainan individu. Anak bermain bergantian. Pertemuan keempat dilaksanakan pada 5 Juni 2021

dengan bermain *Engkle*. pada akhir sesi pertemuan keempat, anak diberikan kuesioner kecerdasan interpersonal sebagai bentuk *post test*.



a



b



c



d

Gambar 1 a) Penjelasan Pengisian Kuesioner b) Bermain Bentengan. c) Bermain Gobak Sodor. d) Bermain Dakon

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin, Usia, Tingkat Kecerdasan Interpersonal Anak Di TPA Ar Rasyid Bangkalan Juni 2021

Variabel	Frekuensi (n=16)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	8	66.7
Perempuan	4	33.3
Usia		
6-7 Tahun	1	8.3
8-9 Tahun	5	41.7
10-12 Tahun	6	50
Kecerdasan Interpersonal (Pre Test)		

Baik	2	16.7
Cukup	4	33.3
Kurang	6	50
Kecerdasan Interpersonal (Post Test)		
Baik	5	41.7
Cukup	5	41.7
Kurang	2	16.6

Hasil Uji Wilcoxon Rank test Pvalue =
0.000

Sumber : Data Primer, 2021

Tabel 3.1 Menunjukkan bahwa mayoritas anak yang mengikuti kegiatan permainan tradisional adalah anak laki-laki (66.7%) sedangkan yang perempuan sebanyak 33.3% dengan rentang usia yang paling banyak adalah 10-12 tahun (50%) usia 8-9 tahun sebanyak 41.7% dan sebanyak 8.3% anak usia 6-7 tahun. Tingkat kecerdasan interpersonal saat *pretest* didapatkan 6 anak dengan kecerdasan interpersonal kurang (60%), 4 anak (33.3%) dengan kecerdasan interpersonal yang cukup dan 2 anak dengan kecerdasan interpersonal yang kurang (16.7%) sedangkan saat *posttest* terdapat 2 anak dengan kecerdasan interpersonal kurang (16.7%), 5 anak dengan kecerdasan interpersonal anak cukup (41.7%) dan 5 anak lainnya memiliki kecerdasan yang baik (41.7%)

Diskusi

Pelaksanaan pengabdian masyarakat melakukan permainan tradisional kepada anak usia sekolah dasar, jenis permainannya adalah Bentengan, Gobak Sodor, Engkle dan Dakon dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Pada tabel 1 dapat kita lihat bahwa usia yang paling banyak mengikuti kegiatan ini adalah anak usia 10-12 tahun (50%) dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 66.7%. dan dari sebelum kegiatan permainan terdapat 6 anak yang memiliki kecerdasan kurang setelah kegiatan terjadi penurunan jumlah anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal kurang, menjadi hanya 2 orang anak 16.6%

Dampak dari pelaksanaan permainan tradisional anak menjadi memiliki sosial *sensitivity* yang lebih baik misalnya anak lebih akrab, ikut bantu menenangkan temannya ketika marah, bersikap terbuka, selain itu anak juga memiliki sosial insight dengan menunjukkan rasa senang ketika bermain bersama, menghormati hasil keputusan kelompok, dan meningkatkan karakter *leadership*, yang terakhir anak juga dapat meningkatkan komunikasi sosial yaitu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik. Hubungan sosial dan interaksi terjalin berkat permainan *cooperative* yang dijalankan, sehingga membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan pada anan sekolah Taman Kanak-Kanak di Bangkalan

yang diberikan permainan kooperatif *family animal* mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak (Budury, 2019)

Permainan tradisional yang ada di Indonesia selain menitikberatkan pada interaksi sosial juga menekankan pada gerakan anak, sehingga permainan tradisional tidak hanya memberi manfaat positif bagi pengembangan kecerdasan interpersonal tapi juga pada kecerdasan kinestetik anak (Susilo, Haetami, & Bafadal, 2021) pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan di Bali yaitu bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal dan kecerdasan motorik anak (Pramana, 2020)

Kesimpulan

Bermain permainan tradisional seperti gobak sodor, bentengan, dakon atau congklak serta engkle mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, anak mampu mengembangkan kerjasama dan interaksi dalam kelompok, hal ini sangat bermanfaat untuk proses pertumbuhan perkembangan fisik dan mental sosial, di sisi lain, pengenalan permainan tradisional juga sebagai upaya melestarikan kearifan lokal Indonesia di tengah era digital dan ancaman *internet addiction* serta *gaming disorder* pada anak. Sehingga diharapkan ada keterlibatan dari orang tua di rumah dan guru di sekolah untuk mengenalkan dan melakukan permainan tradisional Indonesia pada anak.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih pada anak-anak didik di TPA Ar Rasyid yang dengan senang hati bermain dan membantu menyukseskan kegiatan pengabdian masyarakat ini, serta terima kasih untuk Universitas Nahdlatul Ulama atas dukungan pendanaan sehingga kegiatan ini bisa berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Amutha, M. R., & Kasirajan, V. (2018). Interpersonal Intelligence Scale: Construction and Standardisation. *Journal of Akce*, 1(1), 20.
- Armstrong, T. (2002). *Semua Anak Cerdas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Budury, S. (2019). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Pra Sekolah Dengan Bermain Family Animals. *Jurnal Ners Lentera*, 7(2). Retrieved from <http://jurnal.wima.ac.id/index.php/NERS/article/view/2105>
- Hidayati, N. N. (2020). Indonesian Traditional Games: a Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1).
- Istirahayu I, Suwanto I, Ningrum WH, M. A. (2021). How The Traditional Game of Jumping Rope Affects Students' Cooperative Attitudes. *The Economic Optimism 2021 Perspectives: Education, Business, Health, Engineering and Technologi, Productive Enterprises and Law*.
- Ko, C. H., & Yen, J. Y. (2020). Impact of COVID-19 on gaming disorder: Monitoring and prevention. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 187-189. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00040>

- Lestaringrum, A. (2018). the Effects of Traditional Game 'Congklak' and Self-Confidence Towards Logical Mathematical Intelligence of 5-6 Years Children. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 3(1), 13-22. <https://doi.org/10.24269/jin.v3n1.2018.pp13-22>
- Pramana, K. A. B. A. (2020). Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Dan Keterampilan M1. Pramana KABA. Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Dan Keterampilan Motorik Pada Anak Di Tk Eka Dharma Singaraja. otori. *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Pramudiyani, A. V. R. (2020). Traditional Game of Ular Naga for Early Childhood Development from Teacher's Perspective. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 8-13. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.48>
- Raup, U. A., Budiman, N., & Syamsuddin, A. (2020). Traditional Game for the Development of Emotional Intelligence. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200130.116>
- Susilo, J., Haetami, M., & Bafadal, M. F. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik SDN 05 Ketungau Hilir. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran ...*, 10(3). Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/45631>

asan_Interpersonal_Anak_Dengan_Bermain_Permainan_Tra...

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

tsukuba.repo.nii.ac.jp

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On