

**PERMAINAN SUNDA MANDA DAN KECERDASAN INTERPERSONAL
(Studi tentang Makna Permainan Sunda Manda
pada Anak Usia Sekolah Dasar)**

ARTIKEL JURNAL

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh
Oktafiani Dwi Kurnia
NIM. 10105244039**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2015**

PENGESAHAN


Artikel jurnal skripsi yang berjudul 'PERMAINAN SUNDA MANDA DAN KECERDASAN INTERPERSONAL (Makna Sunda Manda Anak Usia Sekolah Dasar)' yang disusun oleh Oktafiani Dwi Kurnia, NIM 10105244039 ini telah disetujui oleh pembimbing.

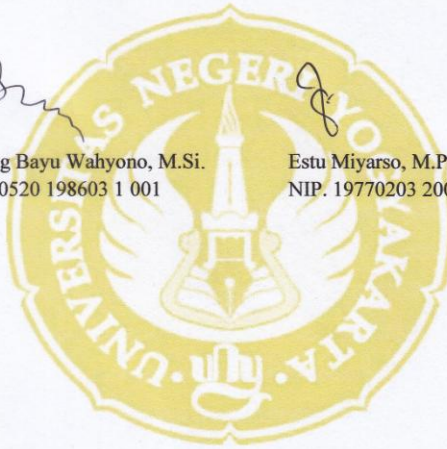
Yogyakarta, 27 November 2014

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Sugeng Bayu Wahyono, M.Si.
NIP. 19600520 198603 1 001


Estu Miyarso, M.Pd.
NIP. 19770203 20001 1 002



PERMAINAN SUNDA MANDA DAN KECERDASAN INTERPERSONAL (MAKNA SUNDA MANDA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR)

SUNDA MANDA GAME AND INTERPERSONAL INTELLIGENCE (MEANS OF SUNDA MANDA FOR ELEMENTARY SCHOOL CHILDRENS)

Oleh : Oktafiani Dwi Kurnia KTP / Teknologi Pendidikan, aninditta.wicaksono@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna pendidikan yang ada pada permainan sunda manda terkait dengan kecerdasan interpersonal anak usia sekolah dasar. Kegiatan selama bermain sunda manda diteliti berlandaskan pada komponen-komponen kecerdasan interpersonal. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar di Desa Nanggulan RW 17. Pengumpulan data berlangsung dari bulan Mei 2014 sampai dengan Juli 2014. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam permainan sunda manda, anak sudah paham tentang teknik bermain dan pola yang digunakan. Makna pendidikan yang ada kaitannya dengan kecerdasan interpersonal ditemukan ada 2 makna pada anak usia sekolah dasar dalam permainan sunda manda. Makna tersebut diantaranya makna dalam bekerjasama dan makna dalam memecahkan masalah. Kedua makna tersebut ditemukan dari proses tata cara bermain sunda manda. Pemahaman anak pada makna yang terkandung dalam permainan sunda manda kaitannya kecerdasan interpersonal ditunjukkan dari enam komponen kecerdasan interpersonal, yakni memahami perasaan orang lain, berteman, bekerjasama, mempercayai orang lain, mengungkapkan kasih sayang, dan menyelesaikan masalah. Permainan sunda manda dapat membelajarkan kecerdasan interpersonal pada anak usia sekolah dasar. Hal itu dikarenakan melalui permainan sunda manda, anak dapat belajar mengenai sikap memahami perasaan orang lain, berteman, dan bekerjasama.

Kata kunci: *Permainan Sunda Manda, Kecerdasan Interpersonal, Usia Sekolah Dasar*

Abstract

This research aims to know the means of education on sunda manda game that related with interpersonal intelligence elementary school childrens. Activity while playing sunda manda researched based on components of interpersonal intelligence. This research use descriptive qualitative approachment. Subject in this research are elementary school childrens in Nanggulan RW 17 village. The data collected from June 2014 until September 2014. Data collected by using observation, interviews, and documentation method. Validity test using triangulation methods. The results showed that in sunda manda games, childrens are know about playing technique and pattern that used on the game. Educational meaning that related on interpersonal intelligence are two means to childrens elementary school age in sunda manda game, there are means of teamwork and means of problem solving. Two means are find from sunda manda playing technique process. Children's know at means in sunda manda games related on interpersonal intelligence are indicated from six component interpersonal intelligences, there are component to know feel of another people, friendship, teamwork, trusting people, expressing love, and problem solving. Sunda manda game can learn about interpersonal intelligence to childrens elementary school age. Because by means of sunda manda game, childrens can learn about feel of another people attitude, friendship, and teamwork.

Keywords: *Sunda Manda Game, Interpersonal Intelligence, Elementary School Age*

PENDAHULUAN

Masa bermain tidak dapat dipisahkan dengan dunia kanak-kanak. Pada masa itu anak akan melakukan eksplorasi, mengasah kemampuannya baik motorik maupun kognitif, dan juga kreativitasnya. Ada dua jenis permainan yang dikenal anak, yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Dalam setiap permainan tradisional memiliki makna filosofis, makna simbolik, dan makna pembelajaran.

Agus (2012) dalam Kedaulatan Rakyat *online* menyebutkan bahwa permainan tradisional yang sarat nilai filosofi kehidupan itu dinilai mampu membantu pembentukan karakter bagi anak. Sehingga sikap dan perilakunya senantiasa terjaga. Pembentukan karakter sangat berguna bagi kehidupan anak kelak. Berlandaskan kebudayaan timur dan landasan negara yaitu Pancasila, maka pembentukan karakter sangat penting dibentuk sejak usia dini. Oleh sebab itu, masa bermain adalah masa penting dalam mencetak karakter seorang anak.

Menurut Jerome Bruner dalam Mayke (2005: 10-11) mengatakan bahwa bermain memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan 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

berekspimen dengan memadukan berbagai perilaku baru. Sekali anak mencoba memadukan perilaku yang baru, mereka dapat menggunakan pengalaman tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sebenarnya.

Dunia permainan saat ini tidak dapat dipungkiri semakin maju dan pesat, khususnya permainan modern. Hal tersebut semakin didukung dengan banyak berdirinya industri permainan modern. Permainan modern memiliki dampak yang kurang baik bagi anak-anak karena dirasa kurang bermanfaat dalam proses belajar anak dan dalam menggunakannya permainan modern hanya membutuhkan sepetak kamar dan dimainkan seorang diri. Tidak seperti permainan tradisional yang dapat dilakukan bersama dengan teman-teman dan dilakukan di tempat yang luas. Keberadaan permainan modern ini tak luput dari semakin banyaknya industri permainan modern yang banyak terbuat dari bahan yang kurang bersahabat dengan anak-anak. Yang banyak digemari anak-anak saat ini salah satunya adalah *game online*. *Game online* diduga memiliki dampak yang buruk dalam proses belajar anak.

Widad (2012), mengatakan bahwa *game online* dapat merusak sistem saraf otak anak sehingga dapat menurunkan kecerdasan, konsentrasi, memicu perilaku agresif, autisme dan penyakit lainnya seperti kerusakan mata, obesitas, gangguan pertumbuhan dan sosial. Sedangkan

dalam prosiding Siti Murtiningsih (2004), menemukan efek negatif dari permainan game boy, playstation 1-2-3, dan Nintendo, seperti perilaku agresif dan sikap a-sosial pada anak. *Game online* dalam dampaknya lebih banyak berdampak negatif, dalam sebuah berita mengatakan bahwa seorang ibu membunuh anak balitanya karena menangis dan menggungunya saat sedang bermain *game online* dari *facebook*.

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 dibawah umurnya pun juga berperilaku baik. Anak jaman sekarang dapat dikatakan kurang dalam berperilaku santun pada orang yang lebih tua. Maka tidak heran jika orang-orang jaman sekarang merasa kecewa dengan perilaku anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan bahwa beberapa anak yang berasal dari kalangan berpunya tidak mau bergaul dengan yang tidak punya. Merasa minder dan tidak gaul jika

seorang anak bermain dengan anak orang yang tidak punya. Hal itu menyebabkan adanya *gaps* (jurang pemisah) antara anak yang berasal dari orang berada dengan anak yang berasal dari orang yang tidak punya. Pola perilaku tersebut masuk dalam kecerdasan interpersonal anak. Menurut C. Asri Budiningsih (2008: 115) kecerdasan interpersonal berhubungan dengan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal dengan orang lain.

Berdasarkan penelitian dari Siti Rochmah (2011) dalam penelitiannya ditemukan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang besar terhadap komunikasi interpersonal anak. Sedangkan menurut Iswinarti (2010), permainan *engklek* dapat menumbuhkan nilai *terapiutik* yang salah satunya adalah nilai sosial pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk memadukan antara permainan tradisional dengan kecerdasan interpersonal atau kecerdasan seseorang dalam berhubungan (berkomunikasi) dengan orang lain.

Berdasarkan pengamatan awal, anak-anak di Desa Nanggulan Maguwoharjo memiliki kecenderungan terhadap permainan modern (*modern games*). Hal tersebut terlihat dari banyaknya anak usia 7-12 tahun yang sudah memiliki *handphone* dengan fitur canggih (*smartphone*) saat sedang bersama teman-temannya. Anak-anak

lebih banyak melakukan permainan dalam *handphone*-nya 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. Sangat miris saat melihat kejadian tersebut, anak-anak yang harusnya bermain bersama dengan teman-teman justru bermain *modern games*. Hal itu menyebabkan anak lebih banyak di rumah dibanding bermain di luar rumah.

Pada penelitian ini, peneliti memilih permainan tradisional sunda manda karena di Desa Nanggulan Maguwoharjo 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 menghilangnya permainan tradisional dan semakin berkurangnya interaksi antar anak dalam kegiatan bermain menjadikan pemikiran utama peneliti melakukan penelitian ini. Berdasarkan pengamatan dan wawancara awal di atas, maka peneliti tertarik dalam melakukan penelitian mengenai makna yang timbul dari salah satu permainan tradisional yakni permainan sunda manda kaitannya kecerdasan interpersonal anak

pada di usia sekolah dasar (7-12 tahun). Permainan sunda manda adalah permainan tradisional yang dilakukan dengan cara engklek melewati petak-petak dengan menggunakan *bidak* sebagai tanda perjalanan permainannya. 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.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini berupaya untuk mengkritisi tentang makna yang terkandung dalam permainan tradisional sunda manda kaitannya kecerdasan interpersonal anak usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Menurut Sugiyono (2009: 15), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci.

Sedangkan menurut Moleong (2007: 6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara

deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Menurut Bogdan dan Taylor, pendekatan kualitatif digunakan karena untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2007: 4).

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini tidak berkenaan dengan angka-angka, melainkan mendeskripsikan, menguraikan dan menggambarkan tentang makna yang timbul dari permainan tradisional sunda manda kaitannya kecerdasan interpersonal yang dimiliki oleh anak usia Sekolah Dasar.

Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Desa Nanggulan RW 17 Maguwoharjo Depok, Sleman, Yogyakarta dan sekitarnya. Waktu penelitian dilaksanakan antara bulan Mei sampai akhir bulan Juli 2014. Penelitian ini dilakukan di Desa Nanggulan RW 17 dan sekitarnya. Aktivitas yang diteliti meliputi kegiatan ajakan anak terhadap anak lain untuk bermain, kegiatan selama bermain, dan kegiatan setelah bermain.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar yang ada di Desa Nanggulan Maguwoharjo yang masih sering bermain sunda manda.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu 1) tahap pengumpulan data awal, 2) tahap penyusunan proposal, 3) tahap perijinan surat penelitian, 4) tahap pelaksanaan, dan 5) tahap pelaporan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu data utama dan data pendukung. Data utama diperoleh dari subjek penelitian yaitu anak usia sekolah dasar yang berada di Desa Nanggulan RW 17.

Sedangkan data pendukung bersumber dari catatan tertulis, foto atau gambar, dan hasil observasi serta informasi lain yang dapat mendukung. Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2011: 306). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah: 1) observasi, 2) wawancara, dan 3) dokumentasi.

Teknik Analisa Data

Teknik analisis pada penelitian ini terbagi dalam 4 tahap, yaitu 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pemahaman Anak Usia Sekolah Dasar mengenai Permainan Sunda Manda

Di tempat penelitian masih ada beberapa anak usia sekolah dasar yang bermain sunda manda atau yang biasa

disebut engklek oleh subjek peneliti. permainan engklek memiliki banyak cara bermain dan pola. Berikut penjelasan dari kedua hal tersebut.

1) Tata Cara Bermain

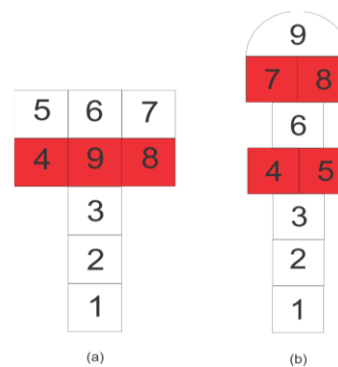
Cara bermain sunda manda menurut anak-anak di Desa Nanggulan adalah dimulai dengan mencari gacuk/bidak yang akan digunakan untuk bermain, menggambar pola sunda manda yang akan digunakan kemudian hompimpah untuk mencari urutan permainan. Setelah urutan permainan ditemukan, dilanjutkan dengan bermain sesuai dengan urutan permainan. Pemain yang paling cepat melewati semua petak pada permainan sunda manda yang paling cepat mendapatkan sawah.

Tata cara bermain sunda manda sudah dapat dipahami oleh semua subjek penelitian. Hal tersebut menunjukkan bahwa semua subjek mengenal dan mengetahui tata cara bermain sunda manda. Secara garis besar subjek menunjukkan langkah-langkahnya secara urut, namun beberapa di antaranya hanya menyebutkan tata cara secara umum saja yakni membuat gambar, hompimpah, lalu main.

2) Pola permainan

Dalam penelitian, peneliti menemukan dua jenis pola

permainan sunda manda yakni pola kitiran dan pola gunungan. Kedua pola tersebut adalah pola yang paling banyak digunakan oleh subjek penelitian pada saat bermain. Berikut bentuk dari pola kitiran dan pola gunungan.



Gambar 5. Pola Permainan Anak di Desa Nanggulan

Di antara kedua pola tersebut, subjek lebih senang menggunakan pola gunungan saat bermain sunda manda. Hal itu dikarenakan subjek lebih paham dalam hal tata cara bermainnya. Yang dimulai dari engkleknya hingga proses mendapatkan sawah, subjek sangat paham dan lancar saat menyebutkan tata cara bermainnya.

Permainan sunda manda anak banyak memahami tentang teknik bermain dan pola permainan. Pemahaman tersebut terlihat dari langkah-langkah yang dilakukan oleh anak saat bermain tanpa adanya kesalahan. Selama kegiatan bermain, anak-anak bermain berdasarkan kesepakatan yang telah disepakati bersama sebelum permainan berlangsung. Proses perolehan sawah juga sudah diketahui oleh subjek

dengan baik. Kemudian untuk pola permainan anak-anak juga telah paham cara bermainnya, karena beda pola berbeda pula cara untuk bermain.

2. Makna-Makna Pendidikan yang Terkandung dalam Permainan Sunda Manda Kaitannya dengan Kecerdasan Interpersonal

a. Makna Pendidikan yang Terkandung dalam Permainan Sunda Manda

Dalam penelitian ini peneliti memaparkan mengenai nilai yang tersirat dalam kegiatan bermain sunda manda. Peneliti fokuskan pada nilai pendidikan karena makna pendidikan adalah makna yang ada kaitannya dengan kecerdasan interpersonal.

1) Makna Pendidikan dalam Tata Cara Bermain Sunda Manda

Permainan sunda manda di tempat penelitian dilakukan oleh 2-5 orang anak. Pada permainan pertama, lima anak yang bermain, sedangkan pada permainan yang kedua dilakukan oleh tiga anak. Kelompok bermain terbentuk karena dekatnya akses rumah. Kelompok bermain itu menyebabkan kedekatan antar anak di dalam kelompoknya. Kelompok bermain yang kedua memiliki kesamaan dalam segala hal yang dimiliki dari satu

kelompok adalah sama dari mulai mukena yang sama, bandana hingga sepeda pun sama warna.

Selama kegiatan permainan, anak-anak terlihat sudah paham dengan cara bermain sunda manda dan hal-hal yang menyebabkan pemain berganti dalam kegiatan bermain sunda manda. Dalam permainan sunda manda, peneliti menemukan tidak ada istilah *bawang kothong* karena semua pemain mempunyai hak dan kewajiban yang berupa ketaatan selama bermain dan sawah saat berhasil menyelesaikan permainan.

Makna pendidikan yang ada dalam permainan sunda manda pada bagian tata cara permainan terletak pada kerjasama teman yang menumbuhkan sikap interaksi, dan belajar menyelesaikan masalah. Ditunjukkan dari anak yang menghampiri temannya sebelum bermain dan kekompakkan yang terjadi selama kegiatan bermain berlangsung dan berdasarkan dari hasil pengamatan mengenai kesalahpahaman antar teman.

2) **Makna Pendidikan dalam Kategori Permainan**

Sifat dari permainan sunda manda yang ditemukan dari hasil akhir posisi menang dan kalah adalah sifat kompetitif. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan sunda manda di akhir permainan akan ada pemain yang menang dan yang kalah. Sifat kompetitif menunjukkan bahwa selama anak bermain sunda manda akan berlomba-lomba untuk mencapai kemenangan dengan ambisi mendapatkan sawah terbanyak dan menang.

Sifat kompetitif merujuk pada kesenangan anak pada permainan sunda manda. Anak-anak sebagian besar menyenangi permainan sunda manda yang menyebabkan munculnya ambisi anak untuk mendapatkan sawah yang paling banyak agar dapat memenangkan permainan sunda manda. Meskipun demikian, sifat kompetitif itu hanya terjadi selama kegiatan bermain saja. Dengan artian, kompetisi tersebut hanya terjadi selama kegiatan bermain sunda manda saja, setelah permainan selesai anak sudah kembali berinteraksi dengan temannya seperti sedia kala.

3) **Makna Pendidikan dalam Subjek Permainan**

Dari sebelas subjek penelitian yang terdiri dari empat laki-laki dan tujuh perempuan mengatakan bahwa empat subjek bermain dengan teman perempuan saja, sedangkan tujuh subjek bermain sunda manda dengan teman laki-laki maupun perempuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan sunda manda tidak hanya dimainkan oleh anak perempuan saja, namun anak laki-laki pun senang bermain sunda manda.

Permainan sunda manda juga dapat dimainkan oleh anak-anak dari semua kalangan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil pengamatan yang menemukan bahwa dari kesebelas subjek memiliki latar belakang ekonomi yang berbeda-beda.

Penelitian ini menemukan bahwa permainan sunda manda tidak hanya dilakukan oleh anak perempuan saja, namun anak laki-laki juga turut serta bermain bersama. Selain itu, permainan sunda manda juga dapat dimainkan oleh semua lapisan masyarakat. makna yang ditemukan dari subjek permainan adalah makna strata sosial dan makna perbedaan gender.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka makna pendidikan pada permainan sunda manda yang berasal tata cara bermain ditemukan makna kerjasama, belajar menyelesaikan masalah dan rasa kasih sayang antar teman. dari sifat permainannya ditemukan makna kompetitif anak, serta dari subjek permainan ditemukan makna strata sosial dan makna perbedaan gender. Keenam makna tersebut ditemukan selama kegiatan bermain sunda manda.

b. Makna-Makna Pendidikan pada Permainan Sunda Manda yang Berkaitan dengan Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan seseorang yang memiliki tingkat pemahaman terhadap orang lain tinggi dan mampu mengerti perasaan orang lain. Makna pendidikan pada permainan sunda manda yang ada kaitannya dengan kecerdasan interpersonal ditemukan tiga makna, yakni makna kerjasama, makna menyelesaikan masalah, dan makna kasih sayang.

1) Kerjasama

Yang pertama adalah adanya kerjasama. Hal tersebut dikarenakan selama kegiatan bermain sunda manda ditemukan interaksi yang baik antar subjek penelitian yang

ditunjukkan dengan adanya kegiatan mendatangi teman-teman saat akan memulai permainan sunda manda. Perilaku tersebut menyebabkan adanya tingkat kerjasama yang solid antar teman. Peneliti menemukan perilaku tersebut selama peneliti mengikuti kegiatan bermain anak usia sekolah dasar di tempat penelitian. Perilaku tersebut biasa dilakukan oleh anak mulai dari anak yang paling jauh dari lapangan hingga anak yang paling dekat dengan lapangan, karena tempat akhir dari tempat bermain sunda manda adalah lapangan.

2) Makna Menyelesaikan Masalah

Yang kedua adanya proses belajar menyelesaikan masalah yang ditunjukkan dari hasil penyelesaian kesalahpahaman tata cara bermain antar anak selama melakukan kegiatan bermain sunda manda. Kesalahpahaman yang terjadi adalah saat salah satu pemain melihat pemain lain melempar bidak tepat di garis petak dan pemain tersebut tetap melanjutkan permainan sunda mandanya. Kemudian pemain tersebut menegur dan

memberitahu si pemain lain bahwa pemain lain telah mati karena bidak berada di garis petak. Pada awalnya, pemain lain tidak bersedia menuruti maksud si pemain karena pemain lain merasa benar, namun setelah pemain ketiga dan keempat juga memberikan penjelasan bahwa bidak si pemain lain memang berada di garis petak dan aturannya adalah mati, maka si pemain lain bersedia berhenti dan menunggu giliran berikutnya.

Berdasarkan kedua makna pendidikan itu, makna kerjasama menunjukkan bahwa antar subjek memiliki rasa pemahaman terhadap perasaan teman-temannya yang lain, makna penyelesaian masalah menunjukkan bahwa anak dapat menyelesaikan masalah saat menjalani kehidupan kelak saat berhadapan dengan masyarakat luas.

Makna kerjasama dan makna belajar menyelesaikan masalah adalah salah dua dari keenam komponen yang dimiliki oleh kecerdasan interpersonal. Meskipun demikian, ketiga komponen tersebut juga dapat membentuk dua komponen yang lain. Hal itu dikarenakan keenam komponen merupakan sebuah

langkah untuk menguasai kecerdasan interpersonal.

3. Makna-Makna Pendidikan yang Dipahami Anak dalam Permainan Sunda Manda Kaitannya dengan Kecerdasan Interpersonal

a. Memahami Perasaan Orang Lain

Berdasarkan triangulasi data hasil wawancara dan pengamatan, peneliti menemukan adanya sikap memahami perasaan orang lain. Dalam kegiatan bermainnya, ditunjukkan bahwa subjek bersedia menerima jika dalam sebuah permainan mengalami kekalahan, karena subjek hanya menganggapnya sebagai permainan saja dan tidak merusak pertemanannya.

b. Berteman

Dari hasil penelitian ditemukan dari sebelas anak semuanya memiliki sahabat di sekolah dan rumahnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesebelas subjek sudah mampu dalam berteman. Hal itu dikarenakan berteman merupakan awal dari terbentuknya kerjasama yang solid.

Kegiatan bermain menunjukkan bahwa anak-anak sedang melakukan kegiatan berteman. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak bukan hanya dalam permainan sunda manda saja, tapi juga permainan

sepakbola, sepeda-sepedaan dan juga bermain *gadget smartphone* yang sudah dimiliki oleh mereka.

c. Bekerjasama

Berdasarkan dari hasil triangulasi data wawancara dan observasi, dapat dikatakan bahwa subjek sudah paham terhadap sikap kerjasama. Hal tersebut tercermin dari adanya keinginan anak untuk menghampiri saat anak akan bermain dan adanya kesepakatan-kesepakatan yang dipatuhi oleh beberapa subjek pada saat bermain. Keterampilan anak mendengarkan dan berbicara juga ditunjukkan oleh subjek saat menghampiri temannya dan dapat membuat temannya bersedia untuk ikut serta bermain bersama.

d. Mempercayai Orang Lain

Hasil dari wawancara menemukan bahwa subjek memiliki teman yang mengaturnya selama kegiatan bermain sedang berlangsung. Sedangkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa teman yang mengatur kegiatan bermain adalah subjek yang lebih tua dibandingkan dengan subjek yang lain karena subjek lain menganggap bahwa subjek yang lebih tua adalah subjek yang lebih mengerti tentang tata cara permainan.

Dari hasil penelitian ditemukan peneliti melihat bahwa kesebelas subjek peneliti memiliki sikap saling percaya terhadap temannya. Hal tersebut ditunjukkan dengan bersedianya subjek diatur oleh temannya yang lebih mengerti dalam kegiatan bermainnya. Subjek dengan sukarela mematuhi aturan yang telah disepakati bersama oleh subjek lain yang lebih mengerti permainan. Subjek mengerti bahwa ada teman yang lebih tuanya adalah orang yang lebih mengetahui aturan permainan dibandingkan dengan subjek.

e. Mengungkapkan Kasih Sayang

Perasaan kasih sayang subjek muncul pada kegiatan bermain bersama dengan temannya. Namun hal itu tidak mencakup pada kepemilikan subjek terhadap teman subjek dalam hal bermain sunda manda.

f. Menyelesaikan Masalah

Dari hasil triangulasi ditemukan bahwa kegiatan permainan sunda manda menumbuhkan sikap belajar menyelesaikan masalah. Hal itu tercermin dari adanya anak yang bertindak sebagai pengontrol pada saat kegiatan bermain sedang berlangsung. Subjek yang bertindak sebagai pengontrol

permainan dapat dikatakan adalah anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi.

4. Permainan Sunda Manda dalam Membelajarkan Kecerdasan Interpersonal pada Anak Usia Sekolah Dasar

Pada penelitian ini, ditemukan bahwa permainan sunda manda jarang dimainkan oleh anak-anak. Pada dasarnya permainan sunda manda memiliki makna yang tinggi jika dikaji lebih mendalam lagi dalam hal manfaat bagi pembelajaran.

Semangat alami dari anak-anak terjalin di antara teman yang lain, jika salah satu dari mereka sudah merasa bosan maka yang lain akan turut serta meninggalkan permainan itu. Begitu pula dengan kejadian di lapangan saat sedang bermain sunda manda. Konsentrasi anak terpecah dengan datangnya adik dari salah satu pemain. Secara tidak langsung perginya seorang anak tersebut menyebabkan mudarnya kebersamaan yang terjalin dengan teman-temannya sebelumnya. Oleh sebab itu, permainan sunda manda tidak dapat sepenuhnya merangsang otak anak dalam pembentukan kecerdasan interpersonal.

Kegiatan bermain sunda manda yang dilakukan oleh anak-anak semakin berarti. Hal itu dikarenakan, permainan berakhir dengan habisnya petak yang dapat digunakan untuk

bermain. Pada saat penelitian tersebut, waktu yang peneliti habiskan adalah selama 35 menit. Di waktu yang tidak singkat itu, anak-anak dengan senang bermain permainan sunda manda.

Dengan kata lain, selain secara teknis anak-anak mengerti tata cara permainan sunda manda, anak juga secara naluriah merasa puas dengan hasil permainannya. Selain itu, anak juga dapat memahami pentingnya arti dari memahami perasaan orang lain, berteman, dan bekerjasama. Permainan sunda manda memerlukan ketiganya itu, sikap pemahaman pada perasaan orang lain muncul dari kelapangan hati saat menerima kekalahan dan tidak sombong saat menang, sikap berteman muncul dari ajakan anak saat akan bermain; saat bermain; dan saat sesudah bermain. Kemudian sikap bekerjasama muncul dari kekompakkan anak selama bermain sunda manda.

Berdasarkan triangulasi data, permainan sunda manda dapat membelajarkan kecerdasan interpersonal pada anak usia sekolah dasar. Hal itu dikarenakan melalui permainan sunda manda, anak dapat belajar mengenai sikap memahami perasaan orang lain, berteman, dan bekerjasama. Jadi, penting jika permainan sunda manda dapat dikembangkan agar dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran secara formal pada anak usia sekolah

dasar kaitannya dengan merangsang pembentukan kecerdasan interpersonal.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai makna permainan tradisional sunda manda kaitannya dengan kecerdasan interpersonal pada anak usia sekolah dasar tahun 2014 di Desa Nanggulan Maguwoharjo dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman anak usia sekolah dasar mengenai permainan sunda manda ada dua. Kedua hal yang dipahami oleh anak tersebut antara lain teknik bermainnya dan pola yang digunakan oleh anak.

Makna pendidikan yang ada kaitannya dengan kecerdasan interpersonal ditemukan ada 2 makna pada anak usia sekolah dasar dalam permainan sunda manda. Makna tersebut diantaranya makna dalam bekerjasama dan makna dalam memecahkan masalah. Kedua makna tersebut ditemukan dari proses tata cara bermain sunda manda.

Pemahaman anak pada makna yang terkandung dalam permainan sunda manda kaitannya kecerdasan interpersonal ditunjukkan dari enam komponen kecerdasan interpersonal, yakni memahami perasaan orang lain, berteman, bekerjasama, mempercayai orang lain, mengungkapkan kasih sayang, dan menyelesaikan masalah

Permainan sunda manda dapat membelajarkan kecerdasan interpersonal pada anak usia sekolah dasar. Hal itu dikarenakan melalui permainan sunda manda, anak dapat

Permainan Sunda Manda.... (Oktafiani Dwi Kurnia)13
belajar mengenai sikap memahami perasaan orang lain, berteman, dan bekerjasama.

Saran

Saran peneliti untuk peneliti lanjutan agar melakukan penelitian mengenai pengembangan metode pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional sunda manda sebagai media pembelajaran agar permainan tradisional sunda manda dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam membentuk kecerdasan interpersonal di sekolah formal.

Saran untuk orang tua agar memberitahukan mengenai makna-makna edukasi atau pendidikan pada anak ketika memperkenalkan permainan sunda manda. Dengan begitu anak akan lebih menghargai dan mengetahui bahwa permainan tradisional memiliki manfaat bagi kehidupan masyarakat. Selain itu, anak menjadi lebih memahami arti dari permainan tradisional, khususnya permainan sunda manda.

Saran untuk guru sekolah dasar agar mulai memperkenalkan kembali macam-macam permainan tradisional lagi kepada anak-anak. Hal itu dikarenakan, permainan tradisional bukan hanya sekedar untuk melestarikan kebudayaan bangsa, namun juga dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kecerdasan ganda anak.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Sigit. (2012). "*Lomba Permainan Tradisional Anak Meriah*", diakses dari <http://kr.co.id/read/136113/lomba-permainan-tradisional-anak-meriah.kr> diakses pada 22 April 2014

- C Asri Budiningsih. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Iswinarti. (2010). Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar. Naskah *Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Lexy J, Moleong. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan. Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Siti Murtiningsih. (2012). Pendidikan Multikultural melalui Dolanan Anak: Studi tentang Dolanan Anak “Sundamanda” dalam Perpektif Teori Pendidikan John Dewey. *Prosiding, Seminar Internasional*. Yogyakarta: Fakultas Filsafat UGM.
- Siti Rochmah. (2011). Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Lonelines terhadap Adiksi Games Online. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Widad. (2012). *Awat! Akibat Game online Anak Bisa Merampok, Membunuh, & Memperkosa*. Yang diakses dari <http://www.voa-islam.com/read/indonesiana/2012/09/06/20504/awat-akibat-game-online-anak-bisa-membunuh-merampok-memperkosa/> pada hari Minggu tanggal 30 Maret 2014