

**PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP KECERDASAN
INTERPERSONAL SISWA KELAS V DI SD N GEDONGKUNING, KOTAGEDE,
KOTA YOGYAKARTA**

Sri Mawarningsih¹, Ahmad Agung Yuwono Putro²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

¹srimawarningsih1@gmail.com, ²agung@upy.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the differences in students' interpersonal intelligence after being given a game of gobak sodor. The study was conducted at Gedongkuning Elementary School and involved 52 fifth-grade students, divided into two groups: an experimental group and a control group. The method used in this study was an experimental one. Data collection was conducted through observation and questionnaires, while data analysis employed a quantitative approach. The experimental group was given the game of gobak sodor, while the control group did not receive any treatment. The results showed a difference in interpersonal intelligence between the two groups. The average score in the experimental group reached 85.18%, with a highest score of 72 and a lowest of 54. Meanwhile, the control group achieved an average score of 81.33%, with a highest score of 71 and a lowest of 49. Statistical analysis using an independent sample t-test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.034, which is less than 0.05. This indicates a significant effect of the game of gobak sodor on improving students' interpersonal intelligence. Thus, it can be concluded that the game of gobak sodor is effective in improving the interpersonal intelligence of fifth-grade elementary school students. This game is not only fun but also trains students' cooperation, communication, and social skills in interacting with peers.

Keywords: Gobak Sodor Game, Interpersonal Intelligence

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil kecerdasan interpersonal siswa setelah diberikan perlakuan berupa permainan gobak sodor. Penelitian dilaksanakan di SD N Gedongkuning dengan melibatkan 52 siswa kelas V yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket, sedangkan teknik analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan gobak sodor, sementara kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kecerdasan interpersonal antara kedua kelompok. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen mencapai 85,18%, dengan nilai tertinggi 72 dan terendah 54. Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,33%, dengan nilai tertinggi 71 dan terendah 49. Analisis statistik menggunakan uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,034 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan gobak sodor terhadap peningkatan

kecerdasan interpersonal siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor memiliki efektivitas dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas V sekolah dasar. Permainan ini tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga melatih kerja sama, komunikasi, serta kemampuan sosial siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

Kata Kunci: Permainan Gobak Sodor, Kecerdasan Interpersonal

A. Pendahuluan

Kecerdasan interpersonal merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam menanggapi orang-orang yang berada dalam lingkungannya. Safaria (2022: 23) berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan sosial, yang merupakan kapasitas dan bakat diri sendiri untuk membangun dan mempertahankan hubungan sosial. Sedangkan menurut Campbell et al. (2021: 172) bahwa orang tidak dapat bertahan hidup sendirian, hal ini mendukung gagasan bahwa kecerdasan interpersonal terkait dengan pembentukan hubungan sosial. Pernyataan sebelumnya diperkuat oleh pendapat Anita Lie (2023: 8) bahwa siswa dengan kecerdasan interpersonal dapat berkolaborasi dengan orang lain dan menciptakan hubungan sosial yang baik dan efektif.

Pada dasarnya, siswa sekolah dasar merupakan awal proses berkembangnya pertumbuhan sosial dan emosional melalui terlibatnya

interaksi dengan teman sebayanya. Kegiatan-kegiatan formal atau nonformal anak memengaruhi kecerdasan interpersonal anak. Faktanya, tidak sedikit siswa sekolah dasar kesulitan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru SD N Gedongkuning, Kotagede, Kota Yogyakarta bahwa siswa kelas V memiliki kecenderungan kecerdasan interpersonal yang kurang. Anak-anak tidak aktif melakukan permainan tradisional seperti gobak sodor, egrang, bekel, dan sebagainya karena tidak jarang anak-anak tahu bagaimana permainannya. Maka, terdapat ketertarikan untuk melakukan penelitian kecerdasan interpersonal siswa sekolah dasar pada kelas V. Siswa sekolah dasar tentunya akan selalu bermain dengan teman sebayanya. Maka penelitian ini didorong dengan permainan tradisional berkelompok yaitu gobak sodor.

Permainan Gobak Sodor dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal. Menurut Setiawan dan Santoso (2019) bahwa permainan gobak sodor merupakan permainan yang mampu meningkatkan keterampilan serta kecerdasan interpersonal siswa. Anggraini dan Nurhafizah (2020) menjelaskan bahwa permainan gobak sodor mampu merangsang sikap kerja samanya.

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian yang sudah teruraikan sebelumnya terdapat celah penelitian yang belum dilakukan untuk gap pengetahuan tentang kecerdasan interpersonal dengan salah satu permainan beregu yaitu gobak sodor. Pada observasi dan wawancara guru terdapat permasalahan tentang kecerdasan interpersonal siswa kelas V yang masih suka memilih teman dalam bermain dan belajar kelompok. Selain itu, ada siswa yang memilih sendiri, cenderung pendiam, dan tidak percaya diri. Dengan target penelitian adalah kelas V. Dari beberapa hasil penelitian terdahulu diharapkan dapat menjadi pedoman peneliti dalam melaksanakan dan mengembangkan kecerdasan interpersonal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen karena dalam penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh permainan gobak sodor terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas V SD N Gedongkuning. Penelitian ini dengan rancangan struktur dan strategi penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga akan mendapatkan jawaban terhadap pelaksanaan penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah valid, reliabel, dan obyektif. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen (quasi experiment) yaitu penelitian dengan mengambil dua kelas secara langsung dari populasi. Cara mengetahuinya yaitu dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan satu kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Desain penelitian yang digunakan yaitu jenis Posttest Only, Nonequivalent Control Group Design dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dalam desain ini, dari tindakan yang berbeda dilakukan pengukuran

kembali untuk mengetahui perubahan yang dilakukan dengan memberikan angket.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah nonequivalent control grup design, posttest only. Rancangan penelitian ini hanya mengukur hasil setelah diberikan perlakuan tanpa adanya pengukuran sebelum perlakuan (pretest), kelompok eksperimen menerima perlakuan, sementara kelompok kontrol tidak. Kedua kelompok kemudian diberi posttest berupa angket, dan hasilnya dibandingkan untuk melihat pengaruh perlakuan.

Pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen dilakukan dalam satu kali pertemuan. Pada pertemuan tersebut peneliti melakukan kegiatan pembelajaran. Peneliti memberikan penjelasan pembelajaran dan permainan gobak sodor yang kemudian siswa dibagi untuk berkelompok. Tugas kelompok tersebut dikerjakan dengan mengkolaborasikan permainan gobak sodor. Pada permainan tersebut siswa

harus dapat melewati garis finish untuk mengerjakan tugas kelompok tersebut. Dalam hal ini memerlukan kekompakan kelompok dan kerja sama kelompok. Setelah semua mengerjakan secara bergantian, peneliti memberikan angket sebagai ukuran pemahaman siswa mengenai kecerdasan interpersonal. Kemudian setelah diberikan perlakuan, siswa diberikan lembar angket yang diisi secara mandiri.

Pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol dilakukan dalam satu kali pertemuan. Pada kegiatan pembelajaran peneliti memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari bersama. Sama dengan kelas eksperimen, pembelajaran tersebut membahas materi Pancasila dalam kehidupan. Kemudian setelah diberikan penjelasan materi, siswa dibentuk sebuah tim yang nantinya dalam tim tersebut harus dapat menyelesaikan lembar pertanyaan. Kemudian lembar tersebut dikerjakan secara berkelompok. Setelah seluruh siswa selesai dalam mengerjakan lembar pertanyaan, kemudian siswa diarahkan untuk mengisi angket. Angket tersebut digunakan untuk mengukur atau

membandingkan pengaruh permainan.

Penelitian yang dilaksanakan menghasilkan dua data, yaitu data di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tes yang telah dikumpulkan dan dikoreksi kemudian dianalisis untuk mengetahui deskripsi data yang akan diperoleh melalui permainan gobak sodor sebagai kelas eksperimen dan tidak menggunakan permainan godak sodor sebagai kelas kontrol. Dalam hal tersebut analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Teknik pengumpulan data dengan teknik observasi, angket, dokumentasi.

Teknik Observasi Kelas Eksperimen

No	Inisial Nama	Total	Rata - rata	Keterangan Skor
1	FI	21	3.5	Cukup
2	ST	20	3.3	Cukup
3	JB	23	3.8	Cukup
4	DF	24	4.0	Cukup
5	SF	22	3.7	Cukup
6	KS	23	3.8	Cukup
7	KI	22	3.7	Cukup
8	DN	19	3.2	Cukup
9	HH	24	4.0	Cukup
10	ZH	22	3.7	Cukup
11	NR	20	3.3	Cukup
12	MS	21	3.5	Cukup
13	AD	25	4.2	Baik
14	AF	22	3.7	Cukup
15	AK	23	3.8	Cukup
16	RF	23	3.8	Cukup
17	AF	23	3.3	Cukup
18	RF	20	3.5	Cukup
19	RS	21	3.5	Cukup
20	BB	21	3.7	Cukup

Teknik Observasi Kelas Kontrol

No	Inisial Nama	Total	Rata - rata	Keterangan Skor
1	NF	20	3.3	Cukup
2	NS	19	3.2	Cukup
3	VN	19	3.2	Cukup
4	AF	16	2.7	Kurang
5	EX	19	3.2	Cukup
6	ND	16	2.7	Kurang
7	AK	17	2.8	Kurang
8	DN	20	3.3	Cukup
9	SF	16	2.7	Kurang
10	FK	15	2.5	Kurang
11	RN	19	3.2	Cukup
12	SH	13	2.2	Kurang
13	AZ	16	2.7	Kurang
14	DF	13	2.2	Kurang
15	CL	15	2.5	Kurang
16	IW	15	2.5	Kurang
17	RD	17	2.8	Kurang
18	NA	19	3.2	Cukup
19	AD	16	2.7	Kurang
20	ZV	22	3.7	Cukup

Teknik angket penelitian ini *nonequivalent control group design posttest only*, maka hasil dari angket yang diberikan yaitu:

Teknik Angket Kelas Eksperimen

No	Nama (Inisial)	Jumlah
1.	FI	66
2.	ST	60
3.	JB	67
4.	DF	67
5.	SF	63
6.	KS	66
7.	KI	65
8.	DN	54
9.	HH	63

10.	ZH	59
11.	NR	67
12.	MS	66
13.	AD	70
14.	AF	64
15.	AK	58
16.	RF	63
17.	AF	59
18.	RF	58
19.	RS	62
20.	BB	58
21.	KV	64
22.	DH	65
23.	DT	72
24.	UI	70
25.	DV	68
26.	GB	67
Nilai rata – rata		63,885

Berdasarkan table berikut diketahui hasil angket dengan perhitungan computer dibantu dengan aplikasi MS. Excel diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang diraih siswa kelas eksperimen sebesar 63,885 dengan nilai tertinggi (skor maksimal) 72 dan nilai terendah (skor minimal) 54.

Teknik Angket Kelas Kontrol

No	Nama (Inisial)	Jumlah
1.	NF	53
2.	NS	66
3.	VN	56
4.	AF	63
5.	EX	60
6.	ND	64
7.	AK	63
8.	DN	61
9.	AF	62

10.	FK	59
11.	RN	60
12.	SH	56
13.	AZ	69
14.	DF	53
15.	CL	58
16.	IW	60
17.	RD	59
18.	NA	71
19.	AD	64
20.	ZV	68
21.	AZ	60
22.	AD	60
23.	DZ	67
24.	NZ	65
25.	OG	60
26.	MY	49
Nilai rata – rata		61

Berdasarkan table berikut diketahui hasil angket dengan perhitungan computer dibantu dengan aplikasi MS. Excel diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang diraih siswa kelas kontrol sebesar 61 dengan nilai tertinggi (skor maksimal) 71 dan nilai terendah (skor minimal) 49.

Analisis data yang digunakan adalah uji t dengan independent sampel t-test. Pengaruh permainan gobak sodor dipilih untuk mengetahui sejauh manakah pengaruh dalam kecerdasan interpersonal siswa di kelas V SD N Gedongkuning.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data dari tiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas

menggunakan Teknik analisis Shapiro Wilk dan untuk perhitungannya menggunakan SPSS. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk pada kelas kontrol yaitu diperoleh hasil = 0.200 dan pada kelas eksperimen diperoleh hasil = 0.200. Berdasarkan pertanyaan diatas maka masing-masing variabel diperoleh nilai $p > 0,05$ maka sebaran data berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data dari dua variabel berasal dari populasi yang homogen. Untuk mengetahuinya dengan membandingkan dua varian yang diuji. Data dinyatakan homogen jika nilai Sig $> 0,05$ maka distribusi data bersifat homogen dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang n_1 untuk memudahkan dalam perhitungan, peneliti menggunakan bantuan SPSS untuk menggunakan uji homogenitas Levene. Hasil uji Levene menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki nilai Sig. 0,617 $>$ dari nilai signifikasi 0,05. Karena nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa homogenitas variansnya sama atau dapat dikatakan variabelnya homogen. Jadi, data tersebut telah memenuhi syarat

untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan Uji Independent Sample T-Tes.

Hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa permainan gobak sodor berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas V SD N Gedongkuning. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah uji t yang perhitungannya menggunakan program SPSS. Syarat data bersifat signifikansi apabila Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05.

Pada analisis data posttest atau penyebaran angket, kemampuan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan treatment yang berbeda dengan kelas eksperimen pada saat proses belajar mengajar menggunakan permainan gobak sodor sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan permainan gobak sodor memunculkan hasil yang berbeda. Selaras dengan teori Gardner, Safaria, dan Goleman di atas bahwa setelah diberikan perlakuan permainan gobak sodor maka, seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal akan ada rasa empati dan bekerja sama. Adanya perbedaan kemampuan antara kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Berdasarkan hasil output “Independent Sample T-test” menggunakan SPSS, dapat diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,034 < 0,05$, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan (nyata) antara penggunaan permainan gobak sodor terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas V SD N Gedongkuning.

Untuk tabel, tidak ada garis vertikal, namun hanya ada garis horizontal. Dan table tidak terbagi menjadi dua kolom, tetapi hanya satu kolom.

Untuk gambar dan grafik keterangan ditampilkan di bawah grafik atau gambar tersebut dengan spasi 1. Untuk lebih memperjelasnya adalah sebagai berikut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan metode kuantitatif melalui observasi, angket, dokumentasi mengenai Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas V Di SD N Gedongkuning, maka dapat diambil kesimpulan bahwa permainan gobak sodor dapat menjadi

alternatif cara untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Terdapat perbedaan dengan presentase angket yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen menggunakan permainan gobak sodor memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada pembelajaran di kelas sebaiknya dapat dikolaborasikan materi yang diajarkan dengan menggunakan permainan gobak sodor sebagai salah satu metode pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Sehingga permainan gobak sodor dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas V SD Negeri Gedongkuning.

Pada penelitian yang selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan sampel dan populasi yang lebih luas, serta variabel yang berbeda ataupun dengan menggunakan pretest dan posttest sehingga permainan yang berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal dapat teridentifikasi lebih luas dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa.

Dengan demikian, diharapkan permainan gobak sodor dapat menjadi

salah satu solusi dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Kurnia Puspita. (2024). *Kecerdasan Interpersonal dan Seni Berkomunikasi*. CV. Penerbit Victory Pustaka Media – Surabaya Jawa Timur.
- Safaria, T. (2022). *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books.
- Campbell, W. K., Brunell, A. B., & Finkel, E. J. (2021). Narcissism, interpersonal self-regulation, and romantic relationships. Dalam K. D. Vohs & E. J. Finkel (Eds.), *Self and Relationships: Connecting Intrapersonal and Interpersonal Processes* (hlm. 57–83). New York: Guilford Press
- Lie, Anita. (2023). *101 Cara Menumbuhkan Percaya Diri Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mamis, S., Judijanto, L., Jamil, F., Hajar, A., & Tadius, T. (2025). *Seni Berkomunikasi*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Dr. Nurdiansyah, M.Pd. (2024). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Interpersonal*. CV. Penerbit Adab – Indramayu Jawa Barat.
- Dr. Sudaryono, S.P., S.Pd., M.Pd. (2022). *Interpersonal Skill : Kecakapan Antarpersonal*. CV.

Prenada Media – Jakarta Timur Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

Jurnal :

- Listyaningrum, Dwi. 2022. The Impact of the Traditional Game of Gobak Sodor on Students in Class III SDN Mantingan 2 Ngawi Regency's Social Attitudes. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 10 No 2.
- Rahman, 1. (2023) NILAI RELIGIUS LAGU DOLANAN BOCAH PADA PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SMP. *Afeksi. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4(6), 693-706.
- Maitrianti, C. (2021). Hubungan antara kecerdasan intrapersonal dengan kecerdasan emosional. *Jurnal MUDARRISUNA Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 291-305.
- Salsabilla, S., & Zafi, A. A. (2020). Kecerdasan Interpersonal Peserta Didik Sekolah Dasar. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 35-42.
- Damayanti, N., & Suparno, S. (2023). Efektivitas Model Permainan Petak Umpet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4243-4258.
- Listyaningrum, Dwi. 2022. The Impact of the Traditional Game of Gobak Sodor on Students in Class III SDN Mantingan 2 Ngawi Regency's