

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Lokasi

Madrasah Ibtida'iyah Nurul Mun'im terletak di wilayah Paiton

Probolinggo, tepatnya di:

Dusun : Tanjung Lor

Desa : Karanganyar

RT / RW : 09 / 05

Kecamatan: Paiton

Kota : Probolinggo

Telpon : 0335 – 772390

2. Sejarah

Lembaga ini didirikan pada tahun 1974, bernama Sekolah Dasar Islam (SDI) yang masih menempati salah satu rumah penduduk (P. Jannah) sebelah barat daya PP. Nurul Jadid.

Pada tahun 1976, lembaga ini telah menempati gedung milik sendiri yang berlokasi di sebelah barat kediaman Alm. KH. Hasan Abdul Wafi. Kemudian pada tanggal 15 Januari 1977, lembaga ini diresmikan dan diberi nama Madrasah Ibtidaiyah Nurul Mun'im.

Mengingat gedung yang pertama kurang memenuhi syarat, maka pada tahun pelajaran 1991/1992, MI. Nurul Mun'im pindah ke gedung baru yang berlokasi di sebelah selatan kediaman Alm. KH. Faqih Zawawi, SH. (Pengawas PP. Nurul Jadid) hingga sekarang.

3. Situasi Umum dan Lingkungan

MI Nurul Mun'im adalah salah satu sekolah yang berada dibawah naungan yayasan pondok pesantren Nurul Jadid. Lokasi pesantren ini terletak di daerah Probolinggo, tepatnya di desa tanjung Karanganyar kecamatan Paiton PoBox 01 kabupaten Probolinggo. Pesantren ini berjarak sekitar 5 km dari PLTU (Pembangkit Listrik Tenaga Uap) Paiton.

Pesantren Nurul Jadid memiliki banyak lembaga dibawah naungan yayasannya, antara lain: PAUD Anak Shalih, TK Bina Anaprasa, MI Nurul Mun'im, MTs Nurul Jadid, SMP Nurul Jadid, MTsN Nurul Jadid, MA Nurul Jadid, SMA Nurul Jadid, SMK Nurul Jadid, MAN Nurul Jadid, STT Nurul Jadid, IAI Nurul Jadid, dan STIKES Nurul Jadid.

Basis pendidikan agama diterapkan sejak dini di lingkungan sekolah MI Nurul Mun'im, hal ini didukung oleh keberadaan area sekolah di lingkungan pesantren dan masyarakat yang cenderung agamis.

4. Visi, Misi dan Tujuan

a. Visi

Unggul dalam prestasi, siap berkompetisi, berjiwa islami (karakter)

b. Misi

- 1) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, intensif, dan inovatif
- 2) Memotivasi siswa agar mengetahui potensi diri, mempunyai rasa percaya diri dan berupaya mengembangkannya secara optimal
- 3) Menanamkan kepedulian sosial yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan

- 1) Siswa mampu menerapkan nilai-nilai agama dan akhlaqul karimah.
- 2) Siswa memiliki dasar-dasar pengetahuan, wawasan dan kecakapan hidup (*lifeskill*).

- 3) Siswa sehat jasmani, rohani, kreatif, inovatif, serta mempunyai kepekaan sosial.

B. Hasil Penelitian

a. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis data dilakukan guna menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan pada bab sebelumnya, sekaligus memenuhi tujuan dari penelitian ini. Untuk mengetahui deskripsi masing-masing variabel maka perlu diketahui mean hipotetik dan standar deviasi hipotetiknya terlebih dahulu. Adapun mean dan standar deviasi hipotetiknya adalah sebagai berikut

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= \frac{1}{2} (i_{\text{max}} + i_{\text{min}}) \sum k & \text{SD} &= \frac{1}{6} (X_{\text{max}} - X_{\text{min}}) \\ &= \frac{1}{2} (1+0) 30 & &= \frac{1}{6} (30-0) \\ &= 15 & &= 5 \end{aligned}$$

Untuk mengetahui dan mempermudah dalam mengklasifikasikan perubahan tingkat empati anak setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test*, maka data yang telah diperoleh dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 4.1

Penggolongan dan Batas Nilai Skala Tingkat Empati Anak

No.	Kategori	Interval Nilai
1.	Tinggi	$15 \leq X$
2.	Sedang	$5 \leq X < 15$
3.	Rendah	$X < 5$

Tabel 4.2

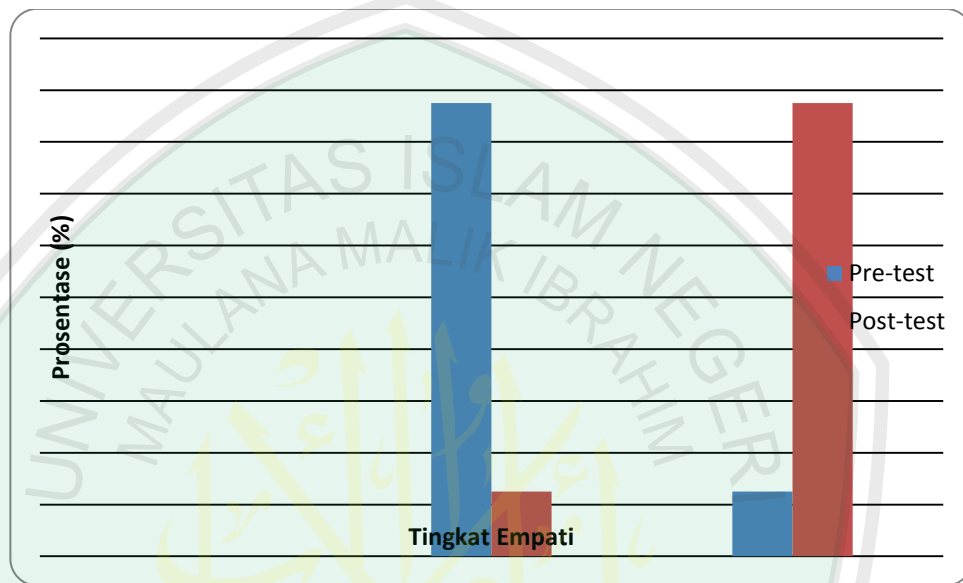
Hasil Prosentase Tingkat Empati Anak

Kategori	Frekuensi		Prosentase (%)	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Tinggi	1	7	12,5 %	87,5 %
Sedang	7	1	87,5 %	12,5 %
Rendah	-	-	-	-
Total	8	8	100 %	100 %

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa terjadi perubahan jumlah subyek pada tiap level setelah perlakuan, kecuali level rendah yang tidak terdapat pada anak sebelum dan setelah perlakuan. Hasil *pre-test* menyatakan bahwa yang termasuk dalam kategori kategori sedang 87,5% dan kategori tinggi 12,5%. Pada hasil *post-test* terjadi perubahan yang termasuk dalam kategori sedang 12,5% dan kategori tinggi 87,5%.

Gambar 4.1

Diagram Prosentase Skala Sikap Empati



Berdasarkan gambar di atas, hasil *pre-test* kelompok eksperimen menyatakan bahwa yang termasuk dalam kategori rendah tidak ada (0%), kategori sedang 7 orang (87.5%) dan kategori tinggi 1 orang (12.5%). Kecuali pada kategori rendah yang tetap tidak ada subyek yang terkategori, pada hasil *post-test* terjadi perubahan yaitu tidak terjadi penurunan jumlah subyek pada kategori sedang menjadi hanya 1 orang (12,5%) dan terjadi peningkatan jumlah subjek pada kategori tinggi menjadi sebanyak 7 orang (87,5%). Berdasarkan data tersebut dapat dinyatakan bahwa permainan tradisional

gobag sodor memiliki pengaruh yang *significant* dalam meningkatkan empati siswa MI Nurul Mun'im Paiton Probolinggo.

b. Hasil Uji Hipotesis

Hasil data menunjukkan bahwa terjadi perubahan jumlah subyek pada tiap level, kecuali level rendah yang jumlahnya tetap tidak ada yang terkategori. Hasil *pre-test* menyatakan bahwa yang termasuk dalam kategori rendah 0 orang (0%), kategori sedang 7 orang (87,5%), dan kategori tinggi 1 orang (12,5%). Pada hasil *post-test* subyek yang termasuk dalam kategori rendah tetap tidak ada, namun terdapat perubahan pada kategori lainnya yakni terjadi penurunan jumlah subyek pada kategori sedang menjadi hanya 1 orang (12,5%) dan terjadi peningkatan jumlah subjek pada kategori tinggi menjadi sebanyak 7 orang (87,5%).

Dari hasil perolehan data di atas, dapat diasumsikan bahwa setelah diberi perlakuan berupa permainan tradisional gobag sodor terjadi perubahan tingkat empati pada anak yang diberi perlakuan tersebut.

Tabel 4.3

Deskriptif Statistik Empati

Empati	N	Rata-Rata	Std. Deviasi	Std. Error Mean
<i>Pre-test</i>	8	13,13	2,031	0,718
<i>Post-test</i>	8	15,88	1,458	0,515

Pada tabel 4.19 tersebut dapat dijelaskan bahwa rata-rata skor *pre-test* sebesar 13,13 dan rata-rata skor *post-test* sebesar 15,88. Terdapat selisih atau perbedaan dimana rata-rata skor *post-test* memiliki rata-rata skor yang lebih besar. Adanya perbedaan rata-rata skor tersebut harus diuji terlebih dahulu untuk mengetahui terdapat perbedaan tingkat empati antara sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji statistik non parametrik *Wilcoxon Test*.

Tabel 4.4

Uji Wilcoxon Empati Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Empati	Selisih Rata-Rata Skor Empati	Wilcoxon Test		Keterangan
		Z	Signifikansi	
Pre-test vs Post-test	2,75	-2,558	0,011	Berbeda

Dari tabel di atas, didapatkan nilai koefisien z sebesar -2,558 dengan nilai signifikansi sebesar 0,011. Jika nilai signifikansi dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$, maka dapat dipastikan bahwa nilai

signifikansi kurang dari 0,05 ($0,011 < 0,05$). Dari pengujian ini dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan tingkat empati sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*), dimana tingkat empati anak setelah diberi permainan tradisional gobag sodor lebih peka perasaannya terhadap orang lain daripada sebelum perlakuan. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan gobag sodor berpengaruh signifikan dalam meningkatkan empati anak. Dengan kata lain, hipotesis bahwa Permainan tradisional gobag sodor berpengaruh terhadap peningkatan empati anak pada siswa kelas IV MI Nurul Mun'im Paiton Probolinggo dapat diterima.

C. Pembahasan

a. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil penelitian diperoleh data bahwa hasil *pre-test* yang termasuk dalam kategori rendah tidak ada (0%), kategori sedang 7 orang (87,5%) dan kategori tinggi 1 orang (12,5%). Kecuali pada kategori rendah yang tetap tidak ada subyek yang terkategori, pada hasil *post-test* terjadi perubahan yaitu tidak terjadi penurunan jumlah subyek pada kategori sedang menjadi hanya 1 orang (12,5%) dan terjadi peningkatan jumlah subjek pada kategori tinggi menjadi sebanyak 7 orang (87,5%). Tidak

adanya kategori rendah dalam *pre-test* ini dikarenakan subjek telah memainkan permainan gobag sodor selama satu tahun sebelumnya. Berbeda halnya jika subjek yang diteliti belum pernah memainkan permainan gobag sodor sama sekali.

Selain itu, setelah dilakukan *Wilcoxon Test* antara tingkat empati sebelum dan setelah diberi permainan tradisional gobag sodor, dimana diperoleh nilai z sebesar 0,368 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,011. Jika nilai signifikansi dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$, maka dapat dipastikan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,011 < 0,05$). Dari pengujian ini dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan tingkat empati pada siswa sebelum dan setelah diberi permainan tradisional gobag sodor.

Berdasarkan data tersebut dapat dinyatakan bahwa permainan tradisional gobag sodor memiliki pengaruh yang *significant* dalam meningkatkan empati siswa MI Nurul Mun'im Paiton Probolinggo. Hal ini pun didukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh guru olahraga subjek penelitian, data yang diperoleh adalah adanya peningkatan dan selisih angka empati anak antara *pre-test* dan *post-test*. Meskipun peningkatan tersebut tidak *significant* dalam data statistik, dikarenakan jumlah item yang digunakan dalam angket observasi guru hanya berjumlah 10 item.

b. Hasil Uji Hipotesis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perubahan yang signifikan pada rasa empati siswa yang diberi permainan tradisional gobag sodor. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan tingkat empati antara sebelum (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*), dimana tingkat empati siswa setelah diberi permainan tradisional gobag sodor memiliki kepekaan yang lebih tinggi kepada orang lain daripada sebelum diberi permainan tradisional gobag sodor.

Hasil data menunjukkan bahwa terjadi perubahan tingkat empati siswa setelah diberi perlakuan (berupa permainan gobag sodor) pada tiap level sedang dan tinggi. Hasil *pre-test* menyatakan bahwa tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori rendah (0%), yang termasuk kategori sedang 7 orang (87,5%), dan kategori tinggi 1 orang (12,5%). Pada hasil *post-test* tetap tidak terdapat perubahan dalam kategori rendah (0%) dan terjadi penurunan jumlah subyek pada kategori sedang menjadi hanya sebanyak 1 orang (12,5%) serta terjadi peningkatan jumlah subjek pada kategori tinggi menjadi sebanyak 7 orang (87,5%).

Selain itu, setelah dilakukan *Wilcoxon Test* antara tingkat empati sebelum dan setelah diberi permainan tradisional gobag sodor, dimana diperoleh nilai z sebesar 0,368 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,011. Jika nilai signifikansi dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$, maka dapat

dipastikan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,011 < 0,05$). Dari pengujian ini dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan tingkat empati pada siswa sebelum dan setelah diberi permainan tradisional gobag sodor.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional gobag sodor berpengaruh signifikan dalam meningkatkan empati siswa. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa permainan yang melibatkan kerjasama mempengaruhi tingkat empati individu. Artinya permainan tradisional gobag sodor ini mengandung nilai-nilai positif, berupa sikap empati yang bisa digunakan untuk membangun karakter positif untuk anak. Nilai-nilai empati itu terwujud dalam nilai-nilai solidaritas, sensitivitas, sportivitas, kerjasama, saling memahami satu sama lain, perjuangan, dan kebersamaan.

Permainan tradisional ternyata dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan berbagai aspek kemampuan dan kecerdasan anak, baik kemampuan dan kecerdasan fisik maupun psikis. Gobag sodor adalah jenis permainan tradisional yang mampu menjadi alternatif untuk membentuk karakter anak sejak dini. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian a). Danika Martun Emiliyana bahwa terdapat hasil peningkatan yang cukup signifikan antara pengaruh permainan gobag sodor terhadap aspek

motorik dan kognitif anak TK Pilangsari I Gesi Sragen.¹⁰² Begitu pun dengan hasil penelitian b). Gangga Nanda Adi S, dkk bahwa selain sebagai media hiburan, gobag sodor juga dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi, kesehatan, kerjasama dan keterampilan anak seperti kreatifitas, tolong-menolong, kejujuran, tenggang rasa, rasa persatuan, keberanian dan sportifitas.¹⁰³

Secara alamiah setiap orang pasti memiliki rasa egois serta keinginan mementingkan diri sendiri. Hal itu manusiawi dan wajar sepanjang rasa egois tidak berlebihan tertanam dalam diri seseorang atau bahkan merugikan orang lain. Namun, sebenarnya rasa mementingkan diri sendiri yang dimiliki setiap orang tersebut, dapat diolah sedemikian rupa agar bisa dikendalikan sehingga seseorang memiliki rasa kepedulian atau empati pada orang lain. Untuk bisa memunculkan rasa peduli atau empati pada orang lain harus dilakukan sejak dini atau sejak masa kanak-kanak. Dan keberadaan rasa peduli ini tak bisa muncul sendiri tapi harus terus dipupuk.

Empati adalah memahami perasaan atau masalah orang lain serta berpikir dengan sudut pandang mereka tentang berbagai hal. Karena empati, orang menggunakan perasaannya dengan efektif di dalam situasi

¹⁰² Danika Martun Emiliyana, *Peranan Permainan Tradisional Gobag Sodor Dalam Pengembangan Aspek Motorik Dan Kognitif Anak TK Pilangsari I Gesi Sragen* (Surakarta: Tesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2010), hlm. 99.

¹⁰³ Gangga Nanda Adi. S. dkk., *Peranan Gobag Sodor Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Anak*. Bogor (Bogor: Institut Pertanian Bogor, 2009), hlm 8-14.

orang lain dengan didorong oleh emosinya sendiri yang seolah-olah ia ikut mengambil bagian dalam gerakan-gerakan yang dilakukan orang lain. Disinilah situasi *feeling into a person or thing* tumbuh dalam dirinya.¹⁰⁴

Akar empati dapat dilacak sejak masa bayi. Pada saat bayi lahir, ia akan terganggu bila mendengar ada bayi lain sedang menangis. Respon tersebut, oleh beberapa ahli dianggap sebagai tanda-tanda awal tumbuhnya empati. Beranjak besar, biasanya anak kecil akan cenderung lebih susah berbagi serta kurang memiliki rasa kasihan saat melihat orang lain atau temannya yang tidak memiliki apa yang dia miliki. Jika rasa kepedulian terhadap sesama sudah tertanam dalam diri anak, ke depannya anak akan lebih mudah beradaptasi serta berempati saat masuk dalam area sosial. Misalnya di lingkungan sekolah maupun taman bermain.

Bermain dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan rasa empati anak. Melalui kegiatan bermain maka sang anak telah melakukan kegiatan berolah raga sambil bersosialisasi. Permainan anak-anak didominasi banyaknya pergerakan, seperti berlari dan melompat. Permainan mereka pun melibatkan banyak orang, dalam hal ini yang cocok adalah permainan gobak sodor. Banyak kalori terbakar selama mereka mengikuti permainan ini, sekaligus mereka berinteraksi sosial dengan teman-temannya.

¹⁰⁴ D Goleman. *Kecerdasan Emosional*. (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 1996), hlm 214

Gobag sodor adalah jenis permainan tradisional yang mampu menjadi alternatif untuk membentuk karakter anak sejak dini. Permainan gobag sodor yang melibatkan aktivitas fisik ini pada anak akan membantu memperbaiki kemampuan sosial serta meningkatkan kemampuan empati dan kepemimpinan yang dimiliki. Dengan kata lain, kegiatan fisik pada anak melalui permainan tradisional gobag sodor dapat membantu pengembangan kemampuan memimpin dan empatinya. Aktivitas fisik melalui permainan yang bersifat olah raga sambil bersosialisasi ini memiliki keuntungan tidak hanya kebugaran fisik. Manfaatnya kemudian adalah bahwa anak-anak yang mengembangkan kepemimpinan dan empati terhadap orang lain lebih mungkin untuk peduli tentang kesehatan mereka sendiri dan berperilaku sehat sehingga dapat mencegah penyakit jantung. Kebiasaan sehat berhubungan dengan kegiatan lain sehingga sekolah merupakan tempat yang baik bagi anak untuk peduli pada dirinya sendiri dan orang lain.

Ketika bermain gobag sodor, anak-anak mulai mengenal aturan bermain, walaupun pengetahuannya mengenai sistem aturan belum sempurna. Melalui kegiatan ini, kecerdasan bahasa dan interpersonal anak terasah secara otomatis karena anak mengasah kemampuan bicara dan belajar melihat perspektif orang lain. Selain itu, dalam permainan gobag sodor ini pun anak harus mengetahui peran dan tugasnya masing-masing.

Jika bertugas sebagai penjaga garis, maka ia harus tahu ke arah mana ia dapat bergerak dalam menghadang lawan. Ini menandakan bahwa kecerdasan visual-spasial anak pun terangsang saat bermain¹⁰⁵

Oleh karena sekolah turut berperan dalam pembentukan empati siswa, untuk itu sekolah sebagai lembaga pendidikan kedua setelah keluarga yang di dalamnya banyak para siswa, di lembaga ini paling tepat dan sesuai sebagai tempat pendidikan dan tempat menumbuhkan rasa empati seseorang. Sekolah sebaiknya dapat membantu semua persoalan yang dihadapi oleh para siswanya, termasuk masalah kurangnya kepekaan terhadap orang lain. Apabila ada siswa yang merasa kurang peduli dengan orang lain, hendaknya pihak sekolah membantu siswa tersebut agar bisa tumbuh menjadi orang yang lebih empati. Hal tersebut dikarenakan mengingat pentingnya empati bagi mereka bagi kehidupan bersosial mereka. Jika mereka tidak memperoleh bimbingan atau dorongan yang sangat kuat dari sekolah, mungkin sampai dewasa mereka akan tetap merasa egois sehingga mereka akan mengalami kesulitan dalam beradaptasi atau bergaul dengan lingkungannya.

Rendahnya empati dapat menyebabkan perilaku individualitas yang tinggi. Begitu pula bila hal ini terjadi pada anak-anak, selain perilaku individual, rendahnya empati juga memungkinkan munculnya perilaku agresifitas. Salah satu pemicunya adalah banyaknya anak yang beralih dari

¹⁰⁵ *Ibid*, 2005, hlm. 53-58

permainan aktif (permainan tradisional) ke permainan pasif dan instan (permainan modern: *game online*, *playstation*, dan lain-lain).

Untuk membantu sekolah dalam rangka meningkatkan empati siswanya, peneliti mencoba memberi alternatif, yaitu memberikan permainan tradisional gobag sodor dengan harapan dapat mengubah pola pikir siswa yang kurang peka atau egois terhadap sesama menjadi peka atau senang berbagi dan turut merasakan apa yang dirasakan orang lain agar mereka memiliki kemampuan yang baik dalam bekerja sama, beradaptasi, dan berbagi rasa dengan orang lain sehingga dapat bersosialisasi dengan kehidupan dan lingkungannya dimana dia berada.

Selain untuk memberikan solusi kepada pihak sekolah, pelatihan ini juga dilakukan untuk penelitian tentang pengaruh permainan tradisional gobag sodor dalam meningkatkan empati siswa. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional gobag sodor berpengaruh dalam meningkatkan empati siswa.

Goleman menyebutkan bahwa ciri-ciri atau karakteristik orang yang berempati tinggi adalah sebagai berikut:¹⁰⁶

- a) Ikut merasakan (*sharing feeling*), yaitu kemampuan untuk mengetahui bagaimana perasaan orang lain; hal ini berarti

¹⁰⁶ D.Goleman, *Kecerdasan Emosional* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 1998), hlm 404

individu mampu merasakan suatu emosi dan mampu mengidentifikasi perasaan orang lain.

- b) Dibangun berdasarkan kesadaran diri. Semakin seseorang mengetahui emosi diri sendiri, semakin terampil pula ia membaca emosi orang lain. Dengan hal ini, ia berarti mampu membedakan antara apa yang dikatakan atau dilakukan orang lain dengan reaksi dan penilaian individu itu sendiri. Dengan meningkatkan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan menerima perspektif orang lain dan mengambil alih perannya, seseorang akan memperoleh pemahaman terhadap perasaan orang lain dan emosi orang lain yang lebih lengkap, sehingga mereka lebih menaruh belas kasihan kemudian lebih banyak membantu orang lain dengan cara yang tepat.
- c) Peka terhadap bahasa isyarat; Karena emosi lebih sering diungkapkan melalui bahasa isyarat (non-verbal). Hal ini berarti bahwa individu mampu membaca perasaan orang lain dalam bahasa non-verbal seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan gerak-geriknya.
- d) Mengambil peran (*role taking*); empati melahirkan perilaku konkrit. Jika individu menyadari apa yang dirasakannya

setiap saat, maka empati akan datang dengan sendirinya, dan lebih lanjut individu tersebut akan bereaksi terhadap isyarat-isyarat orang lain dengan sensasi fisiknya sendiri tidak hanya dengan pengakuan kognitif terhadap perasaan mereka, akan tetapi, empati juga akan membuka mata individu tersebut terhadap penderitaan orang lain; dengan arti, ketika seseorang merasakan penderitaan orang lain maka orang tersebut akan peduli dan ingin bertindak.

- e) Kontrol emosi; menyadari dirinya sedang berempati; tidak larut dalam masalah yang sedang dihadapi oleh orang lain.

Peningkatan empati anak dapat tercermin dalam aspek perkembangan anak berdasarkan teori *multiple intelligence* melalui permainan gobag sodor antara lain:

- a) Perkembangan Kinestetik

Melalui koordinasi anggota tubuh atau penguasaan keseimbangan anggota tubuh dan kelincahan dalam bergerak antara lain berjalan maju-mundur dan berlari dengan tangkas, permainan ini dapat merangsang kecerdasan kinestetik anak. Contohnya, dalam gobag sodor, anak menggunakan kemampuan kinestetiknya pada saat ia mengambil ancang-ancang (*start*) untuk mulai

masuk ke petak-petak dalam lapangan, berhenti pada saat yang tidak memungkinkan, mengubah arah untuk mencari kelengahan penjaga garis untuk melaju atau melangkah ke petak selanjutnya. Dalam gerak kinestetiknya, seorang anak yang cerdas akan terlihat menonjol dalam kemampuan fisik (terlihat lebih kuat, lebih lincah, dan lebih agresif dalam bermain) daripada teman-temannya. Selain itu, anak yang cerdas juga akan terlihat memiliki koordinasi tubuh yang lebih baik.

b) Perkembangan Interpersonal

Melalui permainan ini pula, anak akan mencapai perkembangan interpersonal melalui aktivitas kerjasama dalam mencapai tujuan akhir permainan, yaitu mencapai kemenangan kelompok.

Permainan gobag sodor juga dapat merangsang anak untuk mencari solusi tentang masalah yang mereka hadapi bersama. Selain itu, anak dapat pula mengerti perintah dan taat mengikuti peraturan permainan sehingga permainan gobag sodor dapat digunakan untuk merangsang kecerdasan interpersonal anak. Contohnya, ketika melihat salah satu temannya belum berhasil masuk ke petak

selanjutnya karena dihadapang penjaga garis, maka teman yang lain akan membantu mengecoh dengan gerakan-gerakan yang dapat membuyarkan konsentrasi lawan sehingga temannya dapat masuk ke petak selanjutnya.¹⁰⁷

c) Perkembangan Intrapersonal

Menurut Harry Stack Sullivan,¹⁰⁸ dalam masa pertengahan anak, persahabatan dan peningkatan yang dramatis bagi psikologis anak ketika bersama teman-temannya sangatlah penting. Anak-anak yang ditolak bergabung—untuk membuat sebuah relasi dengan—teman sebayanya beresiko untuk memiliki banyak masalah.

Permainan gobag sodor dapat menimbulkan kesadaran dalam penguasaan diri anak, dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak serta mengontrol diri dalam melakukan sesuatu. Melalui permainan ini kecerdasan intrapersonal anak tumbuh. Contohnya, ketika dengan gembiranya seorang anak bersorak-sorai karena dapat melewati rintangan yang dihadapi—karena yakin dapat melakukannya.

¹⁰⁷ *Ibid*, 2005, hlm. 58.

¹⁰⁸ John W. Santrock, *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup; Edisi Kelima* (Jakarta: Erlangga, 2002), hlm 358.

d) Perkembangan Naturalistik

Melalui permainan gobag sodor, anak dirangsang untuk mengenal benda-benda yang ada disekitar tempat mereka bermain. Misalnya, tumbuhan, hewan, batuan yang dapat digunakan sebagai alat membuat garis batas. Oleh karena itu berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional gobag sodor ternyata mampu menjadi solusi serta media untuk membentuk karakter anak, termasuk membangun empati sejak usia dini.

