PERMAINAN PAPAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata II pada Jurusan Magister Psikologi Profesi Fakultas Psikologi

Oleh:

HERY PRASETYA, S.Psi

T100145016

PROGRAM PENDIDIKAN MAGISTER PSIKOLOGI PROFESI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

PERMAINAN PAPAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK

Yang diajukan oleh:

Hery Prasetya
T100145016

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping
Dr. Lisnawati Ruhaena, M.Si, Psikolog	**Dra. Zahrotul Uyun, M.Si., Psikolog**
NIK. 836	**NIK. 592**

HALAMAN PENGESAHAN

PERMAINAN PAPAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK

Yang diajukan oleh:

Hery Prasetya, S.Psi
T100145016

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Magister Profesi Fakultas Psikologi
Universitas Muhamadiyah Surakarta
Pada tanggal 9 Februari 2019
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dr. Wiwien Dinar Pratisti, M.Si., Psikolog Penguji Utama	----------
Dr. Lisnawati Ruhaena, M.Si., Psikolog Penguji Pendamping I	----------
Dra. Zahrotul Uyun, M.Si., Psikolog Penguji Pendamping II	----------

Mengetahui, Dekan Fakultas Psikologi	Ketua Program Magister Profesi Psikologi
Susatyo Utomo, S.Psi., M.Si., Psikolog NIK. 838	Dr. Lisnawati Ruhaena, M.Si, Psikolog NIK. 836

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengethuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 8 Februari 2019
Yang menyatakan,

Hery Prasetya, S.Psi
T100145016

PERMAINAN PAPAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK

Abstrak

Kecerdasan interpersonal adalah salah satu dari kecerdasan majemuk yang sangat penting untuk dikembangkan. Kecerdasan interpersonal yang baik pada anak akan membantu anak mengembangkan hubungan sosialnya dengan teman sebaya, keluarga, serta lingkungan. Rendahnya kecerdasan interpersonal dapat menyebabkan anak mengalami kenakalan, bullying, kesulitan emosi, serta kesulitan menjalin hubungan sosial. Kondisi ini tidak sesuai dengan harapan terhadap perkembangan anak sebagai makhluk sosial. Berbagai penanganan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dapat dilakukan. Salah satunya dengan intervensi bermain permainan papan. 24 siswa SMP Muhammadiyah 10 Surakarta yang memiliki tingkat kecerdasan interpersonal sedang dan rendah berdasarkan hasil pengukuran skala kecerdasan interpersonal dibagi dua kelompok, yang dilakukan dengan random assigment. Penelitian eksperimen ini menggunakan true experimen pre-post control group. Analisa hipotesis menggunakan teknik Wilcoxon dengan Asymp.Sig posstest $p=0.053$ dan follow up $p=0.183$ ($p<0.05$). Bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok yang diberikan intervensi bermain permainan papan dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberikan intervensi. Dengan demikian intervensi bermain permainan papan kurang efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak.

Kata kunci: permainan papan, kecerdasan interpersonal, anak

Abstract

Interpersonal intelligences are one of multiple intelligences that very important to develop. Well-developed interpersonal intelligences in kids will help them to build social relationship with peer, family and neighborhood. Low in interpersonal intelligences can make kids experience juvenile delinquency, bullying, lack in emotion expression, also difficulty in establish a social relationship. This condition didn't meet the expectation to child development as social being. Various intervention for improve interpersonal intelligences can be use. One of them is playing board game. 24 student at Muhammadiyah 10 Surakarta Junior Hight School who had moderate and low interpersonal intelligences levels, the results of the interpersonal intelligences scale measurements were divided into two groups, which were carried out by random assigment. This experimental study used true-experimental pre-post control group. The hypotheses analysis using the Wilcoxon technique with Asymp.Sig posstest $p= 0.053$ and follow-up $p= 0.183$ ($p <0.05$). There was a not significant influence between the groups given the pandering intervention compared with the group that not given the playing board game intervention. Thus the intervention of playing board game is not effective to improve the kids interpersonal intelligences.

Keywords: playing board game, interpersonal intelligences, kids.

1. PENDAHULUAN

Kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, menciptakan sesuatu, serta mengambil sikap yang tepat untuk menghadapi situasi dalam suatu lingkungan (Sterner, Franklin, dalam Alder, 2001; Gardner, dalam Uno, 2008; Gardner, dalam Musfiroh 2005). Sejatinya manusia memiliki sembilan jenis kecerdasan, yaitu kecerdasan matematika, kecerdasan linguistik, kecerdasan musikal, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan natural, dan kecerdasan eksistensial (Gardner, dalam Musfiroh 2005).

Salah satu kecerdasan yang penting untuk dikembangkan sejak dini adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk mengamati, mengerti dan memahami perasaan dan motivasi orang lain serta kemampuan berteman, berinteraksi, membentuk dan menjaga hubungan dengan baik dengan orang lain (Gunawan, 2006; Amstrong, 2002; Williams, 2005; Gordon dan Huggins-Cooper, 2013; Campbell, 2006).

Anak yang gagal mengembangkan interpersonalnya akan mengalami banyak hambatan pada dunia sosialnya seperti kesulitan perilaku di sekolah, kenakalan, tidak perhatian, penolakan rekan, kesulitan emosional, *bullying* (menggertak), kesulitan dalam berteman, agresivitas, masalah dalam hubungan interpersonal, miskin konsep diri, kegagalan akademik, kesulitan konsentrasi, isolasi dari teman sebaya, dan depresi (Safaria, 2005; Septiana 2009).

Perilaku-perilaku yang menunjukkan rendahnya ketrampilan sosial juga muncul ketika peneliti menanyakan kepada guru dan kepala sekolah SMP Muhammadiyah 10 Surakarta. Beberapa siswa yang berada di SMP Muhammadiyah 10 Surakarta memiliki ketrampilan sosial dan perilaku interpersonal yang rendah, seperti perilaku *bullying*, membentuk kelompok gang, dan kurang memiliki rasa hormat kepada guru. Peningkatan kecerdasan interpersonal kepada siswa dirasa penting untuk dilakukan.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal adalah dengan bermain. Kegiatan bermain memengaruhi enam aspek

perkembangan anak: aspek kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri, dan keterampilan motorik (Catron dan Allen, dalam Mutiah, 2010). Montessori (dalam Lillard, 2013) menyatakan bahwa bermain adalah cara bagaimana anak berinteraksi, menemukan minat mereka, dan mendapatkan serta menumbuhkan kognitif, motorik dan kemampuan sosial emosi.

Permainan papan dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Dalam permainan papan tiap pemain secara tidak sadar melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada (Wisana, 2011). Dalam permainan kooperatif seluruh pemain saling bekerjasama untuk menghadapi halangan dan menyelesaikan masalah yang sama (seperti waktu atau sumber daya yang terbatas) dan juga konflik antara pemain dan sistem permainan atau grup lain (Depping dan Mandryk, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas muncul sebuah rumusan masalah yang diajukan adalah "apakah permainan papan efektif meningkatka kecerdasan interpersonal pada anak?". Tujuan dari penelitian ini adalah menguji efektivitas intervensi bermain permainan papan terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Rancangan dalam penelitian ini adalah eksperimen murni dengan bentuk desain *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian ini sebanyak 24 orang siswa SMP Muhammadiyah 10 Surakarta dengan skor kecerdasan interpersonal rendah dan sedang. Subjek terbagi menjadi dua kelompok yaitu 12 orang kelompok eksperimen dan 12 orang kelompok kontrol. Penentuan sampel dilakukan secara *random sampling*. Pengelompokan sampel pada proses penelitian dilakukan dengan *random assigment.*

Pengukuran tingkat kecerdasan interpersonal menggunakan skala kecerdasan interpersonal yang disusun oleh peneliti dimodifikasi dari aitem pada *Interpersonal Intelegence Inventory* milik Strom (2002) tetapi tidak semua

dikarenakan aitem pada *Interpersonal Intelegence Inventory* tidak semua menggunakan aspek sesuai yang digunakan oleh peneliti, yaitu dimensi kecerdasan interpersonal. Proses validasi dengan *expert judgment* kepada 9 rater. Skala ini menggunakan aspek-aspek dari Safaria (2005) yaitu aspek kepekaan sosial, pemahaman sosial, dan komunikasi sosial.

Intevensi dilakukan menggunakan modul bermain permainan papan yang merupakan hasil modifikasi dari modul Bulkhaeri (2018). Intervensi ini terdiri dari 9 sesi yaitu sesi pembangunan *rapport*, materi permainan papan, *roleplay* permainan papan Senggal Senggol Gang Damai, *roleplay* permainan papan Hellapagos, permainan papan *party*, materi kecerdasan interpersonal, bermain permainan papan Hellapagos, bermain permainan papan Senggal Senggol Gang Damai dan penutup.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil uji hipotesis dengan *Wilcoxon* menunjukkan bahwa skor tidak signifikan, baik pada saat *posttest* maupun *follow up*. *Asymp.Sig* sebesar p= 0.053 pada saat *posttest* dan p= 0.813 pada tahap *follow up* dengan $p<0.05$. Terdapat peningkatan tidak signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang nampak pada nilai *mean rank* yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai mean kecerdasan interpersonal subjek penelitian

	Pretest	Posttest	Follow Up
KE	89,33	93,25	93,83
KK	91.66	91,66	92,83

Secara perbedaan mean tidak terjadi peningkatan signifikan tetapi jika dilihat dari masing-masing individu menunjukkan peningkatan skor kecerdasan interpersonal. Dari 12 subjek kelompok eksperimen 10 subjek mengalami kenaikan skor pada saat posttest, sedangkan 2 subjek mengalami penurunan skor. Pada saat follow up dari 12 subjek kelompok eksperimen 5 orang kembali mengalami peningkatan skor sedangkan 7 orang mengalami penurunan skor.

Peningkatan skor tertinggi dialami peserta SOR yang sebelumnya berada pada kategori sedang, skor posttest meningkat 8 poin dan skor follow up meningkat 19 poin. SOR juga menyatakan bahwa lebih mengerti cara yang dilakukan untuk menjalin dan menjaga hubungan sosial.

3.2 Pembahasan

Secara teori kecerdasan interpersonal dapat ditingkatkan dengan bermain. Montessori (dalam Lillard, 2013) menyatakan bahwa bermain adalah cara bagaimana anak berinteraksi, menemukan minat mereka, dan mendapatkan serta menumbuhkan kognitif, motorik dan kemampuan sosial emosi. Jenis permainan yang digunakan akan berpengaruh terhadap hasil yang diharapkan. Permainan papan yang bertema kooperatif dapat melatih pemahaman serta komunikasi sosial anak, dimana anak akan diminta bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang muncul dalam permainan. Selain itu di balik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada (Wisana, 2011).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP dengan usia 12-14 tahun yang menurut Biehler (dalam Sunarto, 2002) remaja pada usia 12-14 tahun memasuki masa dimana anak memiliki ciri emosi seperti cenderung banyak murung dan susah diterka, bertingkah laku kasar untuk menutupi rasa tidak percaya diri, kemarahan biasa terjadi, serta cenderung tidak toleran dengan orang lain dan mau menang sendiri. Hal ini juga terjadi di SMP Muhammadiyah 10 Surakarta.

Kurang efektifnya permainan papan Senggal Senggol Gang Damai dan Hellapagos pada subjek siswa di SMP Muhammadiyah 10 Surakarta dapat disebabkan karena emosi remaja yang sering berubah-ubah. Emosi yang sering berubah-ubah ini dapat menyebabkan siswa kurang dapat mengikuti pelatihan dengan baik. Hall (dalam Al-Mighwar, 2006) menjelaskan bahwa emosi pada remaja belum stabil sepenuhnya atau masih sering berubah-ubah, kadang mereka semangat bekerja tetapi tiba-tiba menjadi lesu, kadang-kadang mereka terlihat sangat percaya diri tiba-tiba menjadi ragu, kadang mereka terlihat gembira tiba-

tiba menjadi sedih. Hal ini disebabkan karena mereka memiliki perasaan yang sangat peka terhadap rangsangan dari luar.

Menurut Widhiarso (2011) faktor-faktor yang mungkin menjadikan hasil penelitian tidak signifikan adalah adanya *outliers*, model yang tidak sesuai, ukuran sampel kecil, pengaruh variabel *interveing*, prasyarat analasis yang tidak dipatuhi, perbedaan konteks, alat ukur yang kurang valid dan reliabel, dan penyebab lain selama penelitian. Berdasarkan pendapat diatas faktor yang dapat menjadi kurang efektifnya permainan papan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak adalah ukuran sampel yang kecil, alat ukur yang kurang valid dan reliabel, serta penyebab lain selama penelitian. Ukuran sampel yang digunakan dalam penelitian hanya 12 orang dimana termasuk dalam sampel kecil. Menurut Hadi (2004) menyatakan jika sampel n<30, sampel dikatakan kecil. Alat ukur yang digunakan oleh peneliti dibuat sendiri dengan hanya dilakukan *expert judgment* kepada 9 rater, sehingga terdapat kemungkinan alat ukur yang digunakan kurang valid dan reliabel. Selain itu peneliti melakukan kesalahan dalam pemilihan subjek penelitian dimana terdapat beberapa subjek dalam kelompok kontrol yang mendapat skor tinggi ketika *pretest*.

Penyebab lain selama penelitian yang mungkin merupakan alasan kurang efektifnya permainan papan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti adalah dari segi proses pelatihan, yaitu ruang yang digunakan untuk pelatihan tidak begitu nyaman. Kipas angin dalam ruangan perpustakaan tersebut rusak, sehingga membuat seluruh peserta kurang nyaman karena panas selama proses bermain. Selain itu masjid di sekolah sedang dilakukan renovasi, sehingga suara mesin yang digunakan untuk renovasi kadang mengganggu konsentrasi peserta.

Hasil penelitian ini berbanding terbalik dengan beberapa penelitian tentang bermain dan kecerdasan interpersonal, seperti penelitian Sahidun (2018) tentang peningkatan kecerdasan interpersonal menggunakan permainan tradisional, Bachtiar (2017) tertang peningkatan kecerdasan interpersonal menggunakan bermain peran, Szymkowiak (2014) tentang efek permainan kooperatif dan kompetitif terhadap interaksi sosial di dalam kelas serta Depping dan Mandryk

(2017) tentang permainan kooperatif untuk meningkatkan kedekatan sosial. Dari ketiga penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa bermain dapat meningkatan kecerdasan interpersonal dan aspek-aspeknya.

Penelitian lain yang menggunakan permainan papan, seperti penelitian yang dilakukan Yusof (2016), Jayanti dan Murdibjono (2012), Chung, dkk (2017), Kirikkaya, dkk (2010) menunjukkan hasil yang positif. Permainan papan dapat digunakan untuk meningkatkan berbagai variabel sesuai dengan tema penelitian masing-masing peneliti. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, sejatinya permainan papan efektif digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak. Sehingga permainan papan masih dapat digunakan sebagai salah satu alat intervensi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dengan pemilihan tahapan dan jenis permainan papan yang lebih baik.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa intervensi bermain permainan papan kurang efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak. Keunikan yang muncul dari intervensi ini ada pada roleplay bermain permainan papan serta materi kecerdasan interpersonal yang dikaitkan dengan permainan papan.

Setelah pelatihan bermain permainan papan diberikan, siswa menjadi lebih memahami tentang pentingnya menjalin dan menjaga hubungan sosial dengan orang lain. Kekhasan yang muncul dari penelitian kecerdasan interpersonal ini yaitu pelatihan ini dibuat dengan memberikan metode bermain dengan tujuan agar peserta dapat berinteraksi langsung denagn pemain lain serta melakukan proses asosiasi diri dengan karakter yang dimainkan dalam permainan papan.

Penulis memberikan saran kepada peneliti lainnya untuk mengunakan subjek yang lebih besar jika ingin menggunakan variabel penelitian yang sama. Serta pemilihan permainan papan yang digunakan untuk intervensi lebih bervariasi agar hasil lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Alder, H. 2001. *Boost Your Intelligence*. Jakarta: Erlangga.

Al-Mighwar. M. 2006. *Psikologi Remaja*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Amstrong, T. 2002. *7 Kinds Off Smart: Menemukan Dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Bachtiar, M. Y. 2017. *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas A Di TK Buah Hati Kota Makassar*. Jurnal Pendidikan Anak.

Campbell, L. 2006. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple.* Jakarta :Gramedia Pustaka.

Chou, M. 2016. Board Games Play Matters: A Rethinking on Children's Aesthetic Experience and Interpersonal Understanding. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*. 2017 13(6):2405-2421.

Chung, C. Yen-Chih, H. Yeh, R. Lou, S. 2017. The Influence Of Board Games On Mathematical Spatial Ability Of Grade 9 Students In Junior High School. *International Journal of Social Sciences.* Vol 3, No 1.

Cook, T. D. Campbell, D. T. 2002. *Experimental and Quasi-Experimental Design for Generalized Causal Inference.* Boston: Houghton Mifflin.

Depping, A.E., Mandryk, R.L. 2017. Cooperation And Interdepencence: How Multiplayer Games Increase Social Closeness. *Chi Play* 2017, October 15-18. Amsterdam.

Gordon, C. Huggins-Cooper, L. 2013. *Smarter Than You Think!: Assessing And Promoting Your Child's Multiple Intelligences*. Carroll & Brown Ltd

Gunawan, A. M. 2006. *Genius Learning Strategi*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Hadi, S. 2004. *Statistik.* Yogyakarta: Andi Offset.

Kirikkaya, E.B., Iseri, S., Vurkaya, G. 2010. A Board Game About Space And Solar System For Primary School Students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology.* Vol 9 Issue 2.

Lillard. A. S. 2013. Playful Learning And Montessori Education. *American Journal Of Play. Vol.5 No. 2*

Musfiroh, T. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan.* Jakarta. Depdiknas

Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Safaria, T. 2005. *Interpersonal Intellegence, Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak.* Yogyakarta: Amara Books

Sahidun, N. 2018. Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Permainan Tradisional. *Journal Of Early Childhood Care & Education*.

Sajjadi, P., Vlieghe, J., De Troyer, O,. 2017. Exploring The Relation Between The Theory Of Multiple Intelligences And Games For The Purpose Of Player-Centred Game Design. *The Electronic Journal Of E-Learning*

Strom, P. & Strom, R. 2002. *Interpersonal Intelligence Inventory.* Benselville, IL: Scholastic Testing Service.

Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses\Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.

Sunarto. A. H. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta

Szymkowiak, A. Creighton, S. 2014. The Effects Of Cooperative And Competitive Games On Classroom Interaction Frequencies. *Procedia – Social And Behavioral Sciences*.

Uno, H. 2008. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran.* Jakarta: Pt Bumi Aksara.

Wiguna, T. *Kesulitan Belajar Pada Anak*. Nakita: 14 April 2012.

Williams, E. Evelyn. (2005). *Mengajar Dengan Empati.(Terjemahan Fuad Ferdinan)*. Bandung :Penerbit Nuansa.

Wisana, N. G. (2011). *Manfaat Board Game Di Tengah Era Digital*. Indonesiabermain.com

Yusof, S. A., Adzi, S. H. Din, S. N. Khalid, N. 2016. A Study On The Effectiveness Of A Board Game As A Training Tool For Project Management. *Journal Of Telecommunication, Electronic And Computer Engineering*.