BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Intelegensi atau kecerdasan sering digunakan sebagai tolak ukur prestasi seseorang. Setiap manusia memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda satu dengan yang lain. Sterner (dalam Alder, 2001) mendefinisikan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang sudah ada untuk memecahkan masalah-masalah baru; tingkat kecerdasan diukur dengan kecepatan memecahkan masalah. Gardner (dalam Uno, 2008) menjelaskan kecerdasan sebagai: (1) Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia; (2) Kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan; (3) Kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang. Sedangkan menurut Franklin (dalam Alder, 2001) kecerdasan adalah kemampuan untuk mengambil sikap yang tepat untuk menghadapi situasi dalam sebuah lingkungan.

Pada tahun 1983 Gardner melalui buku Frame of Mind: The Theory of Multiple Intellegence memperkenalkan definisi baru tentang kecerdasan (Gordon dan Huggins-Cooper, 2013). Gardner (dalam Musfiroh, 2005) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Gardner (dalam Musfiroh, 2005) mengungkapkan bahwa manusia tidak hanya

memiliki satu kecerdasan melainkan sembilan jenis kecerdasan, yang dipetakan menjadi sembilan kecerdasan yaitu kecerdasan matematika, kecerdasan linguistik, kecerdasan musikal, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan natural, dan kecerdasan eksistensial.

Salah satu kecerdasan yang penting distimulasi untuk perkembangan anak adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk mengamati atau mengerti maksud, motivasi, dan perasaan orang lain (Gunawan, 2006). Kecerdasan interpersonal mencakup kemampuan membaca orang, kemampuan berteman, dan keterampilan yang dimiliki beberapa orang untuk bisa berjalan memasuki sebuah ruangan dan mulai menjalin kontak pribadi yang penting, kemampuan untuk menyerap dan tanggap terhadap suasana hati, niat, dan hasrat orang lain (Amstrong, 2002). Menurut Amstrong (Musfiroh, 2010), anak dengan kecerdasan interpersonal biasanya sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak isyarat. Anak dengan kecerdasan interpersonal memiliki banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati dengan orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali atau membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman, dan menjalin kontak.

Williams (2005) mengungkapkan bahwa kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Kemampuan ini melibatkan penggunaan kemampuan verbal dan nonverbal, kemampuan kerjasama, manajemen konflik, strategi membangun konsensus,

kemampuan untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum. Gordon dan Huggins-Cooper (2013) menyebut kecerdasan interpersonal sebagai kecerdasan sosial, yang dapat membantu seseorang untuk memahami perasaan, motivasi, dan intense orang lain. Kecerdasan interpersonal memungkinkan kita untuk bisa memahami berkomunikasi dengan orang lain, melihat perbedaan dalam *mood*, temperamen, motivasi, dan kemampuan. Termasuk juga kemampuan untuk membentuk dan menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai perasaan yang terdapat dalam suatu kelompok, baik sebagai anggota maupun sebagai pemimpin (Campbell, 2006).

Kecerdasan interpersonal penting ditingkatkan pada anak sejak dini, karena pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup yang terkait dengan orang lain, dan anak yang gagal mengembangkan interpersonalnya akan mengalami banyak hambatan pada dunia sosialnya (Safaria, 2005). Safaria, (2005), menyatakan bahwa anak-anak yang terbatas pergaulan sosialnya akan banyak mengalami hambatan ketika memasuki masa sekolah atau masa dewasa.

Dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 terdapat beberapa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak tersebut diantaranya perilaku prososial, dengan indikator di dalamnya yaitu: bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, berbagi dengan orang lain, menghargai hak/ pendapat/ karya orang lain, menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah, bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran,

mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dan sebagainya), dan mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

Menurut Gordon dan Huggins-Cooper (2013), terdapat beberapa indikator yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal anak yaitu anak akan pandai mengatasi konflik dan secara natural tertanam kemampuan menjadi pemimpin, mampu membaca perasaan dan situasi orang lain, cepat tanggap terhadap emosi dan dapat berkomunikasi dengan orang-orang minoritas seperti seorang anak yang pemalu. Anak-anak cenderung memiliki banyak teman seiring berjalannya waktu.

Rendahnya kecerdasan interpersonal pada anak akan berpengaruh terhadap rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh seorang anak. Septiana (2009) menyatakan kurangnya seseorang memiliki keterampilan sosial menyebabkan 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. Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), sejak tahun 2011 hingga 2016 ditemukan sekitar 253 kasus bullying, terdiri dari 122 anak yang menjadi korban dan 131 anak menjadi pelaku. Data ini juga tidak jauh berbeda dengan diperoleh oleh Kementrian Sosial. Hingga Juni 2017, Kementerian Sosial telah menerima laporan sebanyak 967 kasus; 117 kasus di antaranya adalah kasus bullying. Jumlah ini di luar kasus *bullying* yang tidak dilaporkan. Berdasarkan data UNICEF pada tahun 2016, sebanyak 41 hingga 50 persen remaja di Indonesia

dalam rentang usia 13 sampai 15 tahun pernah mengalami tindakan *cyber bullying* (Kumparan, 3 November 2017).

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. Dunia anak erat kaitannya dan tidak dapat dipisahkan dari dunia bermain. Bermain adalah hal yang alami dilakukan oleh anak-anak. Melalui bermain anak belajar tentang berbagai hal. Mutiah (2010) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal senada diungkapkan oleh Catron dan Allen (dalam Mutiah, 2010), kegiatan bermain memengaruhi enam aspek perkembangan anak: aspek kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri, dan keterampilan motorik. 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. Ketika anak bermain dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa, mereka belajar tentang kemampuan memecahkan masalah, bagaimana beradaptasi dengan

orang lain, dan bagaimana menggunakan bahasa dan komunikasi secara efektif. Anak akan belajar kemampuan berkomunikasi sepanjang mereka bermain.

Jelas dari pernyataan di atas bahwa bermain sangat penting untuk perkembangan anak sejak kecil. Sigmund Freud (2006) berdasarkan Teori Psikoanalisis mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut Freud (2006), melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

Perkembangan jenis permainan pun semakin beragam. Apabila jaman dahulu anak bermain dengan hal-hal yang lebih sederhana dan membutuhkan energi fisik yang lebih banyak. Hal ini berbeda dengan jenis permainan saat ini yang mengikuti perkembangan jaman. Salah satu permainan yang banyak dimainkan oleh anak di era sekarang adalah permainan digital seperti *video game* atau *online game* melalui gadget. Dampak dari pergeseran cara anak memuaskan rasa bermainnya sangat beragam. Kim (2013) menyatakan bahwa dampak dari permainan melalui gadget antara lain kesehatan mata anak, perkembangan otak, gangguan tidur, gangguan perhatian, keterlambatan perkembangan akademik, perkembangan sosial, perkembangan fisik, dan perkembangan bahasa. Salah satu

dampak yang paling menonjol adalah menurunnya kemampuan komunikasi anak. Saat menggunakan gadget untuk bermain, anak cenderung terfokus terhadap gadgetnya dan tidak menghiraukan keadaan sekitar. Dr. Tjhin Wiguna, SpKJ(K), dari Divisi Psikiater Anak dan Remaja Departemen Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia/Rumah Sakit Ciptomangunkusumo (FKUI/RSCM) Jakarta menyatakan bahwa akibat penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak tidak dapat belajar dengan cara alami bagaimana berkomunikasi dan sosialisasi. Anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih, atau senang, alhasil anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi. (Nakita, 2012)

Akan tetapi tidak semua jenis permainan memberikan efek negatif. Penggunaan permainan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal juga telah banyak dilakukan dan diteliti. Sahidun (2018) melakukan penelitian tentang peningkatan kecerdasan interpersonal menggunakan permainan tradisional. Hasil dari penelitian tersebut adalah terjadi peningkatan kecerdasan interpersonal dari 46,96% menjadi 79,92%. Sedangkan penelitian yang dilakukan Bachtiar (2017), yaitu peningkatan kecerdasan interpersonal menggunakan bermain peran menunjukkan hasil bahwa terjadi peningkatan nilai kecerdasan interpersonal dari 22,6 menjadi 38,06. Dari kedua penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak.

Selain permainan digital, salah satu permainan yang mulai muncul dan digemari oleh masyarakat adalah *board game* atau permainan papan. Permainan papan termasuk dalam *Table Top Games*, atau permainan yang dilakukan diatas meja. Berbagai macam permainan papan sebenarnya sudah lama dikenal oleh masyarakat luas. Salah satu permainan papan yang sudah banyak dikenal adalah catur, ular tangga, dan monopoli. Perkembangan permainan papan di Indonesia sendiri juga mengalami perkembangan yang pesat. Berdasarkan data dari Asosiasi Pegiat Industri *Board Games* Indonesia (APIBGI) tercatat pertumbuhan industri permainan papan meningkat dari 2 penerbit permainan papan di tahun 2014 menjadi 15 penerbit di tahun 2017 akhir. Berbagai permainan papan hasil karya anak bangsa pun beragam. Total sudah terdapat 35 judul permainan papan karya berbagai industri permainan papan lokal. Permainan papan sebagai salah satu permainan edukatif dirasa menjadi salah satu cara yang efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil wawancara dengan salah satu pegiat permainan papan Indonesia dari APIBGI, Erwin Skripsiadi, menyatakan bahwa permainan papan dapat menjadi salah satu alat pembelajaran bagi anak. Anak akan bermain seperti bersimulasi dalam kehidupan nyata. Seperti permainan dengan tema lelang atau *auction* mengajarkan anak untuk berspekulasi, juga permainan dengan tema *worker placement* mengajarkan anak untuk menentukan skala prioritasnya. Selain itu dalam permainan papan juga mengajarkan kemampuan komunikasi karena permainan papan tidak dapat dimainkan sendiri sehingga anak mau tidak mau harus berkomunikasi dengan pemain yang lain. Salah satu lembaga negara yang

melihat peluang permainan papan sebagai salah satu permainan yang efektif untuk memberikan edukasi adalah Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Tercatat KPK sudah memiliki 16 judul permainan papan yang mengajarkan kepada masyarakat khususnya anak-anak tentang perilaku anti korupsi. Survey yang dilakukan oleh Wulandari (2018) dari komunitas Ibu Profesional di Salatiga menunjukkan hasil bahwa 78% anak yang mengikuti kegiatan bermain permainan papan KPK mengerti dan memahami tentang perilaku apa saja yang merupakan perilaku korupsi dan dilarang. Dari hasil ini dapat dilihat bahwa permainan papan sangat efektif untuk membantu proses belajar anak.

Dalam permainan papan juga terkandung dimensi kecerdasan interpersonal, yaitu: kepekaan sosial, pemahaman sosial, dan komunikasi sosial. Kebanyakan permainan papan dapat dimainkan oleh lebih dari 2 orang pemain. Dengan variasi yang ada, permainan papan bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri (Ghost Story, Arkham Horror), bernegosiasi (Monopoly, Puerto Rico), bermain peran (DnD, Bang, Werewolf), *bluffing* (Sabouteur, Spyfall), atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Dalam permainan papan bertema *bluffing* pemain secara tidak langsung akan melihat reaksi-reaksi yang muncul dari pemain lain, sehingga hal ini dapat melatih kepekaan sosial anak. Permainan papan yang bertema kooperatif juga 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).

Empati yang merupakan salah satu indikator dalam kepekaan sosial dalam dimensi kecerdasan interpersonal juga telah menjadi sebuah tema dalam permainan papan dengan judul *Feelings*. Dalam permainan papan *Feelings* Pemain akan secara bergantian membuka kartu yang menunjukkan situasi tertentu. Kemudian pemain lain diminta untuk memberikan tanggapan emosi menggunakan kartu masing-masing. Pemain yang dapat mengeluarkan kartu emosi yang sesuai dengan situasi akan mendapatkan poin. Pemain dengan empati paling tinggi akan lebih besar kemungkinan untuk menang. Seseorang yang memiliki pemahaman diri dan perasaan paling baik akan dapat lebih mudah menebak perasaan orang lain (Blot, 2017).

Penelitian yang dilakukan Sajjadi (2017) tentang hubungan *game mechanic* atau cara bermain dengan kecerdasan majemuk menunjukkan bahwa banyak jenis permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan majemuk. Thompson (dalam Meepletown.com, 2015), menyatakan bahwa perkembangan permainan papan menunjukkan trend bahwa pembuat permainan papan mulai memperhatikan kecerdasan majemuk dalam unsur pembuatannya. Permainan papan *La Boca* adalah salah satu contoh permainan papan yang mengandung unsur kecerdasan majemuk seperti kecerdasan visual spasial, verbal linguistik, kinestetic dan interpersonal, semua dalam satu permainan papan.

Salah satu cara bermain dalam permainan papan yang dapat dapat digunakan untuk menjalin komunikasi secara efektif antar pemain adalah permainan

kooperatif. 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). Hasil penelitian Depping dan Mandryk (2017) menunjukkan bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan kedekatan sosial antar pemainnya. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kooperatif juga dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal.

Salah satu permainan papan yang diproduksi oleh Hompimpa Games yang berjudul Senggal Senggol Gang Damai merupakan salah satu permainan kooperatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Dalam permainan papan Senggal Senggol Gang Damai, seluruh pemain saling bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang berada di Gang Damai, sebuah gang perumahan di daerah Bekasi. Pemain akan memenangkan permainan ketika seluruh masalah dapat diselesaikan dan warga di gang damai tidak pindah rumah lebih dari 5 orang. Selain Senggal Senggol Gang Damai, salah satu permainan papan kooperatif yan bisa digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal adalah Hellapagos. Hellapagos bercerita tentang sekelompok orang yang terdampar di sebuah pulau asing. Pemain diharuskan bekerjasama untuk dapat keluar dari pulau tersebut sebelum badai datang. Pemain akan saling membagi tugas untuk mencari makanan, minuman, dan membuat rakit. Pemain akan dinyatakan kalah pemain kehabisan persediaan makanan dan minuman atau pemain tidak memiliki rakit ketika badai datang.

Penelitian tentang permainan papan yang digunakan sebagai alat bantu intervensi juga telah banyak dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Jayanti dan Murdibjono (2012) tentang pengembangan permainan papan untuk meningkatkan kemampuan bicara aktif bahasa Inggris pada siswa kelas 8 di SMP 8 Malang. Dalam penelitian Jayanti dan Murdibjono (2012) tersebut diperoleh hasil bahwa permainan papan dapat memotivasi siswa untuk aktif dan memfasilitasi mereka untuk belajar bahasa Inggris. Penelitian lain menggunakan permainan papan juga dilakukan oleh Chung, Yen-Chih, Yeh, dan Lou (2017). Penelitian yang dilakukan tentang penggunaan permainan papan untuk meningkatkan kemampuan spasial matematika pada anak kelas 9 di salah satu sekolah di Taiwan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan papan efektif untuk meningkatkan kemampuan spasial matematika pada anak kelas 9. Hal ini menunjukkan bahwa permainan papan dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan pada anak.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk menggunakan *board game* atau permainan papan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak. Permainan papan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan papan kooperatif Senggal Senggol Gang Damai dari Hompimpa Games dan Hellapagos dari Gigamic.

B. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah menguji efektivitas permainan papan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan pada anak.

C. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kajian baru dalam bidang pendidikan, khususnya berkaitan dengan perkembangan anak.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu subjek, orang tua subjek, pendidik, dan pemerintah.

a. Subjek

Bagi subjek, penelitian ini dapat membantu subjek meningkatkan kemampuan komunikasinya terutama dalam hal kecerdasan interpersonal.

b. Orang Tua Subjek

Bagi orang tua subjek, penelitian ini dapat membantu orang tua subjek untuk lebih mempererat hubungan keluarga dengan subjek serta alternatif kegiatan bermanfaat yang dapat dilakukan bersama keluarga.

c. Pendidik

Bagi pendidik, penelitian ini dapat memberi wawasan kepada pendidik tentang alternatif media edukasi yang dapat diterapkan dalam memberikan pembelajaran kepada anak.

D. KEASLIAN PENELITIAN

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan yang menguji hubungan permainan atau game dengan kecerdasan majemuk maupun kecerdasan interpersonal, tetapi peneliti belum menemukan penelitian yang menggunakan permainan papan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal secara spesifik. Beberapa penelitian yang pernah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti (tahun)	Metode	Tujuan	Subjek	Hasil
1	Kaya, Tadeu, Sahranc, Arslan, Ve Demir (2017)	Eksperimen	Menguji efek permainan papan pada keterampilan pemecahan masalah	siswa pra-sekolah	Permainan papan efektif untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada murid pra-sekolah
2	Yualdi, Sumekar, Tarmansyah. (2013)	Eksperimen dalam bentuk Single Subject Research (SSR)	Menguji efektifitas permainan scrabble terhadap peningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Anak Kesulitan Membaca	Subjek anak Kesulitan Membaca di Kelas III SDN 20 Binuang Padang	Permainan scrabble efektif peningkatan kemampuan membaca permulaan bagi anak kesulitan membaca.
3	Sahidun (2018)	Eksperimen	Peningkatan kecerdasan interpersonal menggunakan permainan tradisional	Kelompok A PAUD Titian Kasih, Ternate	Hasil dari penelitian tersebut adalah terjadi peningkatan kecerdasan interpersonal dari 46,96% menjadi 79,92%
4	Bachtiar (2017)	Eksperimen	Peningkatan kecerdasan interpersonal menggunakan bermain peran	Anak kelas B TK Buah Hati Kota Makassar	menunjukkan hasil bahwa terjadi peningkatan nilai kecerdasan interpersonal dari 22,6 menjadi 38,06.
5	Szymkowiak (2014)	Eksperimen	Memetakan efek penggunaan permainan kooperatif dan kompetitif dalam interaksi sosial di dalam kelas	Murid the Scottish residential school.	Menunjukkan hasil bahwa penggunaan game kompetitif dapat meningkatkan interaksi sosial di dalam kelas.

6	Yusof (2016)	Eksperimen	Efektivitas penggunaan board game sebagai alat latihan project management	Siswa kelas 2 SMK Syed Hassan	Board game dapat meningkatkan kemampuan manajemen waktu, human resource, dan kemampuan berkomunikasi.
7	Jayanti, Murdibjono (2012)	Eksperimen	Developing A Board Game For Speaking Activities of Grade VIII Junior High School Students	Siswa kelas 8 SMP 8 Malang	Board game dapat memotivasi siswa untuk aktif dan memfasilitasi mereka untuk belajar bahasa Inggris
8	Chung, Yen-Chih, Yeh, Lou. (2017)	Eksperimen	The Influence of Board Games On Mathematical Spatial Ability of Grade 9 Students In Junior High School	Siswa kelas 9 di Taiwan	Board game dapat meningkatkan kemampuan spasial matematika
9	Kirikkaya, Iseri, Vurkaya (2010)	Eksperimen	A Board Game About Space And Solar System For Primary School Students	Siswa kelas 7	Siswa lebih memahami tentang antariksa dan tata surya dengan baik. Serta board game tersebut dapat diaplikasikan dengan topik yang lain.
10	Depping, Mandryk (2017)	Eksperimen	Cooperation and Interdependence: How Multiplayer Games Increase Social Closeness	138 partisipan dengan usia lebih dari 18 tahun	Permainan kooperatif saling mempengaruhi pemain lain untuk dapat meningkatkan kedekatan sosial.

Perbedaan yang dapat ditemukan antara penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan peneliti lakukan ialah:

1. Topik Penelitian

   Penelitian ini memiliki keaslian topik karena peneliti menggunakan variabel tergantung kecerdasan interpersonal yang kemudian diberikan intervensi dengan permainan papan Senggal Senggol Gang Damai dan Hellapagos.

2. Alat ukur yang digunakan

   Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat ukur yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan sedikit modifikasi berupa pengambilan beberapa aitem dari Interpersonal Intelegence Inventory oleh Strom (2002). Skala kecerdasan interpersonal yang disusun oleh peneliti ini mengacu pada dimensi kecerdasan interpersonal yang dikemukakan oleh Safaria (2005) yaitu kepekaan sosial, pemahaman sosial, dan komunikasi sosial.

3. Subjek penelitian

   Subjek pada penelitian ini adalah siswa SMP Muhammadiyah 10 Surakarta. Siswa SMP Muhammadiyah 10 Surakarta belum pernah diteliti mengenai kecerdasan interpersonal yang diberikan intervensi menggunakan permainan papan. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah SMP Muhammadiyah 10 Surakarta ditemukan perilaku pada siswa yang mengarah kepada rendahnya kecerdasan interpersonal. Pemilihan subjek siswa SMP didasarkan pada pendapat sudah masuk kedalam jenjang remaja dengan demikian penelitian ini original pada segi subjek penelitian.

4. Intervensi yang digunakan

Intervensi yang digunakan adalah permainan papan Senggal-Senggol Gang Damai yang dibuat oleh Hompimpa! Games dan Hellapagos dari Gigamic. Modifikasi yang dilakukan adalah terkait cara bermain yang disesuaikan dengan subjek penelitian sehingga lebih mudah dipahami dan diterapkan untuk siswa SMP.