

**TINGKAT KERJASAMA TIM MELALUI PERMAINAN PADA
SISWA YANG MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
BOLA BASKET SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 10
TANGERANG TAHUN 2015**



**ACHMAD FARAITODY FITRAH RAMADHAN
6815093336**

OLAHRAGA REKREASI

Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Olahraga

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2015**

RINGKASAN

ACHMAD FARAITODY FITRAH RAMADHAN 6815093336, “Tingkat Kerjasama Tim Melalui Permainan Pada Siswa Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola basket SEKOLAH MENENGAH ATAS Negeri 10 Tangerang”. Skripsi Program Studi Olahraga Rekreasi. Jurusan Olahraga Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, 30 Januari 2015.

Penelitian skripsi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kerjasama tim melalui permainan pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 10 Tangerang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei deskriptif dengan teknik non-tes, yaitu dengan menggunakan angket untuk mendapatkan data, dengan menyebarkan angket kepada para siswa yang berkaitan dengan masalah tingkat kerjasama siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler bola basket pada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Tangerang.

Teknik pengambilan sampel, menggunakan *purposive sampling*, sebanyak 29 siswa dari populasi 30 siswa. Instrumen penelitian menggunakan angket berisikan pertanyaan tertutup untuk menganalisa tingkat kerjasama tim siswa dan mempresentasikan dari hasil dengan pengolahan data yang masuk.

Hasil dari angket penghitungan tingkat Kerjasama Tim siswa SMAN 10 Tangerang dalam kegiatan permainan, mendapatkan data seperti berikut: “Siswa yang memiliki tingkat Kerjasama Tim paling tinggi ada 3 orang dengan persentase 12%, 16 orang dengan tingkatan sedang dengan persentase 64%, dan 6 orang mempunyai tingkat kerjasama yang rendah dengan persentase 24% setelah mengikuti kegiatan permainan ekstrakurikuler bola basket di SMAN 10 Tangerang.”

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil 'alamin, segala puji serta syukur selalu dipanjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kasih sayang yang telah diberikan kepada kita. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan pengikutnya. Rasa syukur yang besar, peneliti telah menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Tingkat Kerjasama Tim Melalui Permainan Pada Siswa Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola basket Di Sekolah Menengah Atas 10 Tangerang 2015”

Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Olahraga di Universitas Negeri Jakarta. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta Bapak Dr. Abdul Sukur, M.Si., Bapak Drs. Iwan Barata, M.Pd selaku Ketua Jurusan Olahraga Rekreasi. Ibu Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Olahraga Rekreasi, selaku pembimbing I Bapak Fajar Vidya Hartono, M.Pd, selaku pembimbing II Bapak Abdul Kholik, M.Pd selaku pembimbing II sekaligus penasehat akademik yang banyak sekali meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini. Serta para dosen dan karyawan, karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Kesempurnaan hanya milik Allah swt. semata, dan skripsi ini pastinya tak lepas dari berbagai kekurangan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya Amin.

Jakarta, Februari 2015

A. F. F. R

DAFTAR ISI

	Halaman
RINGKASAN	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KERANGKA TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGUJIAN HIPOTESIS	9
A. Kerangka Teori	9
1. Permainan	9
2. Kerjasama Tim	14
3. Ekstrakurikuler	26
4. Bola Basket	29
B. Kerangka Berpikir	33
C. Pengajuan Hipotesis	35

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Tujuan.....	36
B. Tempat dan Waktu	36
1. Tempat Penelitian.....	36
2. Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampling	36
D. Metode Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
1. Definisi Konseptual.....	38
2. Definisi Operasional	38
3. Kisi-kisi Uji Instrumen	38
4. Uji Coba Angket.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	54
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	54
B. Analisa Data	54
C. Analisa Deskriptif	84
D. Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	878
A. Kesimpulan	888
B. Saran	888
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Persentase Butir Pernyataan Nomor 1.....	54
Tabel 2. Persentase Butir Pernyataan Nomor 2.....	55
Tabel 3. Persentase Butir Pernyataan Nomor 3.....	56
Tabel 4. Persentase Butir Pernyataan Nomor 4.....	56
Tabel 5. Persentase Butir Pernyataan Nomor 5.....	57
Tabel 6. Persentase Butir Pernyataan Nomor 6.....	58
Tabel 7. Persentase Butir Pernyataan Nomor 7.....	59
Tabel 8. Persentase Butir Pernyataan Nomor 8.....	59
Tabel 9. Persentase Butir Pernyataan Nomor 9.....	60
Tabel 10. Persentase Butir Pernyataan Nomor 10.....	61
Tabel 11. Persentase Butir Pernyataan Nomor 11.....	62
Tabel 12. Persentase Butir Pernyataan Nomor 12.....	63
Tabel 13. Persentase Butir Pernyataan Nomor 13.....	63
Tabel 14. Persentase Butir Pernyataan Nomor 14.....	65
Tabel 15. Persentase Butir Pernyataan Nomor 15.....	66
Tabel 16. Persentase Butir Pernyataan Nomor 16.....	66
Tabel 17. Persentase Butir Pernyataan Nomor 17.....	67
Tabel 18. Persentase Butir Pernyataan Nomor 18.....	68
Tabel 19. Persentase Butir Pernyataan Nomor 19.....	69
Tabel 20. Persentase Butir Pernyataan Nomor 20.....	70
Tabel 21. Persentase Butir Pernyataan Nomor 21.....	71

Tabel 22. Persentase Butir Pernyataan Nomor 22.....	72
Tabel 23. Persentase Butir Pernyataan Nomor 23.....	72
Tabel 24. Persentase Butir Pernyataan Nomor 24.....	73
Tabel 25. Persentase Butir Pernyataan Nomor 25.....	74
Tabel 26. Persentase Butir Pernyataan Nomor 26.....	74
Tabel 27. Persentase Butir Pernyataan Nomor 27.....	75
Tabel 28. Persentase Butir Pernyataan Nomor 28.....	76
Tabel 29. Persentase Butir Pernyataan Nomor 29.....	77
Tabel 30. Persentase Butir Pernyataan Nomor 30.....	78
Tabel 31. Persentase Dimensi Berkomunikasi.....	79
Tabel 32. Persentase Dimensi Kesiapan Untuk Berkomunikasi	80
Tabel 33. Persentase Indikator Menghormati Dan Saling Berbagi.....	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Ukuran Lapangan Bola Basket	31
Gambar 2. Dokumen Pribadi Peneliti.....	43
Gambar 3. Dokumen Pribadi Peneliti.....	45
Gambar 4. Dokumen Pribadi Peneliti.....	47
Gambar 5. Dokumen Pribadi Peneliti.....	49
Gambar 6. Dokumen Pribadi Peneliti.....	51
Gambar 7. Diagram Batang Indikator Kemampuan Berkomunikasi.....	80
Gambar 8. Diagram Batang Dimensi Kesiapan Untuk Berpartisipasi	81
Gambar 9. Diagram Batang Dimensi Menghormati Dan Saling Berbagi.....	83
Gambar 10. Diagram Batang Dimensi Bertanggung Jawab dan Komitmen ..	84
Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Kerjasama Melalui Permainan Pada Siswa Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola basket SMA Negeri 10 Tangerang	86

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Angket Uji Coba Instrumen	91
Lampiran 2. Uji Validitas Angket	95
Lampiran 3. Angket Setelah Uji Validitas	99
Lampiran 4. Data Hasil Kuesioner	103
Lampiran 5. Data Kerjasama Siswa.....	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang ini dengan bertambah banyaknya aktivitas masyarakat dalam kehidupan sehari-hari sering sekali membuat masyarakat merasa bosan dan jenuh, Sehingga masyarakat ingin melakukan suatu kegiatan berbeda yang dapat meringkankan rasa jenuh dan rasa bosan.

Telah lama diketahui bahwa orang bermain, dan bermain telah menjadi kenyataan merupakan gejala yang menyebar luas dalam macam-macam kalangan masyarakat, baik itu golongan anak-anak, remaja, orang dewasa, orang tua, laki-laki maupun perempuan.

Siapapun orangnya yang akan bermain kebanyakan mempunyai rasa senang dan siapapun senang bermain. Rasa senang yang ada merupakan modal utama untuk menimbulkan situasi yang tampak (konduusif) untuk melaksanakan kegiatan pendidikan. Namun rasa senang itu akan semakin terpenuhi bila yang bermain atau semua yang bermain tanpa ada paksaan, maka seseorang akan bermain sungguh-sungguh. Bila ada orang bermain tidak dengan sungguh-sungguh berarti orang itu sedang tidak sehat. Bermain merupakan peristiwa yang sungguh-sungguh, namun bermain bukanlah suatu kesungguhan.

Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak remaja kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temanya. Pada anak remaja yang akan bermain, akan tumbuh rasa kebersamaan yang tinggi, sangat baik bagi pembentukan sifatnya, dan rasa sosialnya satu sama lain.

Melalui permainan seseorang akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat. Melalui permainan, seseorang akan mempunyai suasana yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan.

Anak laki-laki dan perempuan yang berumur sama akan berbuat yang berbeda terhadap permainan yang sama. Melalui permainan, seseorang secara tidak langsung mengungkapkan bermacam-macam emosinya, dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu jenis emosi itu diungkapkannya, serta tidak mengarah pada prestasi. Pada saat bermain seseorang akan dibawa pada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam kehidupan. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan. Permainan akan mendasari seseorang menjalin kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat "*fair play*" (jujur, sifat ksatria, atau baik) dalam bermain.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan pendidikan jasmani.

Perilaku seseorang dapat merupakan ekspresi dari permainan, tetapi juga dapat merupakan ekspresi dari pekerjaan. Telah diakui kebenarannya bahwa hidup manusia sejak kecil tumbuh dengan melewati beberapa macam bentuk pengalaman bermain. Untuk mempelajari perkembangan individu manusia beserta sejarahnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan itu ada di dunia, semenjak manusia itu ada. Oleh karena itu manusia tumbuh tidak dapat mengelakan alam permainan.

Permainan bisa dimainkan oleh berbagai kalangan dari anak-anak, remaja, dan orang tua sekalipun, semua tergantung karakteristik kebutuhan yang diperlukan. Banyak jenis permainan baik dalam memanfaatkan bidang tanah *horizontal* sebagai lahan kegiatannya yaitu diatas tanah atau lantai. Permainan yang biasa dilakukan di bidang *horizontal* biasa dikenal dengan *land base* atau *low impact*. Permainan ini bisa diterapkan berbagai macam usia misalnya pada usia anak-anak, remaja ataupun orang tua sekalipun tentunya dengan tingkat kesulitannya yang berbeda-beda.

Remaja sekarang membutuhkan kegiatan yang sangat positif agar tidak terjadi lagi hal-hal negatif seperti tawuran antar pelajar, penyalahgunaan obat-obatan terlarang, dan perilaku seks bebas. Usia remaja adalah usia dimana seseorang sedang mencari jati diri. Oleh karena itu mereka harus di

arahkan agar tidak menyimpang. Banyak kegiatan-kegiatan yang positif yang berada di luar jam pelajaran sekolah untuk diikuti para siswanya, salah satu diantaranya adalah kegiatan ekstrakurikuler.

Ekstrakurikuler ini biasanya dapat diadakan didalam maupun diluar sekolah, hal ini sesuai dengan kondisi sekolah tersebut. Kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan diluar jam pelajaran, selain membantu siswa mengembangkan minatnya merupakan wadah kegiatan untuk para siswanya untuk mengembangkan mengekspresikan dirinya agar mempunyai semangat baru untuk lebih giat dalam belajar yang menjadi program utama sekolah serta menanamkan tanggung jawab sebagai individu yang mandiri dan disiplin.

Jenis kegiatan ekstrakurikuler yang ada disekolah salah satunya adalah olahraga, dengan ekstrakurikuler olahraga di harapkan siswa mampu mengembangkan bakat, minat, prestasi serta membantu meningkatkan kebugaran jasmani siswa.

SMAN 10 Tangerang terletak di Jalan. KH.Hasyim Ashari Kampung Sasak, Kelurahan Poris Plawad Indah, Kecamatan Cipondoh Kota Tangerang, Provinsi Banten. Di sekolah SMAN 10 Tangerang banyak terdapat kegiatan ekstrakurikuler diantaranya Palang Merah Remaja (PMR), Futsal, Sepak Bola, Rohis, Saman, *Dance*, dan Bola basket.

Ekstrakurikulier bola basket menjadi ekstrakurikuler yang tadinya dipandang sebelah mata, setelah sekian lama tidak mendapatkan hasil maka

di tahun 2012 penampilan tim bola basket ini cukup baik. Waktu jam masuk sekolah yang sebagian masuk pagi dan ada yang masuk siang membuat jadwal latihan ekstrakurikuler Bola basket pun menjadi terhambat. Adanya kelas 10 dan sebagian kelas 11 yang masuk siang serta kelas 12 yang masuk di jam pagi membuat terhambatnya pertemuan latihan. Oleh karena itu munculah ide untuk latihan malam hari agar dapat menyatukan jadwal latihan kegiatan ekstrakurikuler, tentunya lapangan yang di dapat menjadi lebih sulit.

Ekstrakurikuler bola basket di SMAN 10 Tangerang sudah berjalan baik, hanya saja kendala lapangan menjadi masalah untuk melakukan latihan, tetapi pihak sekolah mendukung dalam hal *non* teknis lainnya, seperti mengikuti *tournament* dan dispensasi. Partisipasi atau keikutsertaan dari siswa dalam mengikuti kegiatan ini cukup menunjukkan hal yang positif. Para siswa sangat antusias mengikuti program latihan yang dijalankan oleh pelatih.

Walaupun program latihan yang diberikan oleh pelatih sudah berjalan dan pihak sekolah sudah mempermudah dalam urusan *non* teknis tidak membuat Tim bola basket ini solid dan kuat, hal ini membuat tingkat kerjasama satu sama lain masih sangat jauh dari apa yang diharapkan oleh pelatih. Minimnya kerjasama di dalam maupun di luar lapangan membuat tim ini mudah berselisih paham dan saling ketergantungan satu sama lain, kurangnya komunikasi baik dalam latihan, masih kurangnya rasa tanggung jawab pada setiap siswa baik secara teknis ataupun *non* teknis

Tim ini tidak menunjukkan kerjasama tim yang utuh hanya mengandalkan individu tertentu saja, padahal jika kerjasama ini dimaksimalkan berjalan dengan baik maka tim ini akan menjadi sangat *solid* dan kuat.

Ekstrakurikuler bola basket SMAN 10 Kota Tangerang memiliki banyak kekurangan seperti aspek-aspek tanggung jawab, egoisme yang tinggi, minimnya kedisiplinan, masih saling mengandalkan dalam hal permainan baik di lapangan ataupun di luar lapangan, masih kurangnya partisipasi dalam latihan, masih kurangnya rasa kepercayaan terhadap teman-teman sebaya, buruknya komunikasi antar sesama dengan baik.

Kondisi diatas peneliti ingin memberikan tindakan berupa permainan yang bertujuan membentuk dan meningkatkan kerjasama siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket. Kondisi tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengangkat judul “ Tingkat Kerjasama Tim (*Team work*) Melalui Permainan Pada Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Bola basket SMAN 10 Kota Tangerang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah sebagai berikut ini :

1. Apakah masih menonjol sikap individualistis pada siswa-siswi dalam kegiatan ekstrakurikuler Bola basket?
2. Apakah faktor yang dapat membentuk nilai-nilai kerjasama tim (*Team Work*) pada siswa SMAN 10 Kota Tangerang Tahun 2015?
3. Faktor apakah yang mempengaruhi siswa dalam kerja sama tim (*Team work*) dalam permainan Bola basket?
4. Apakah penerapan permainan dapat membentuk nilai-nilai kerjasama tim (*Team Work*) pada siswa SMAN 10 Tangerang?
5. Bagaimana Tingkat Kerjasama Tim dalam kegiatan permainan sekolah SMAN 10 Tangerang?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini akan dibatasi pada Tingkat Kerjasama Tim (*Team Work*) Pada Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Bola Basket di SMAN 10 Tangerang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan di atas, maka yang menjadi masalah pokok, yaitu sebagai berikut: Apakah tingkat

kerjasama tim dapat membentuk pada siswa yang mengikuti Ekstrakurikuler Bola Basket di SMAN 10 Tangerang?

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang berguna:

1. Para siswa-siswi diharapkan memiliki nilai kerjasama yang dapat terus berkembang dan bermanfaat dalam kegiatan ekstrakurikuler bola basket.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan siswa-siswi SMAN 10 Tangerang
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk siswa-siswi dalam nilai-nilai kerjasama tim dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Bagi penulis dengan adanya penelitian ini akan menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman sendiri dalam melakukan penelitian.

BAB II

KERANGKA TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Kerangka Teori

1. Permainan

Telah lama diketahui bahwa orang bermain, dan bermain telah menjadi kenyataan merupakan gejala yang menyebar luas dalam macam-macam kalangan masyarakat, baik itu golongan anak-anak, remaja, orang dewasa, orang tua, laki-laki maupun perempuan. Permainan juga dapat berfungsi sebagai salah satu metode pendidikan melalui pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa.

Menurut Sukintaka Permainan adalah permainan sebagai wahana pendidikan akan memperoleh sukses apabila guru pendidikan jasmani memahami peranan permainan dalam pendidikan, memilih jenis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, mengetahui perkembangan anak, mengetahui kebutuhan anak, dan dapat menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan anak.¹

Permainan untuk bermain dilakukan guna mengisi waktu luang dan bersifat hiburan yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak, remaja, ataupun orang dewasa sekali pun. Permainan ini sendiri suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas

¹Sukintaka, *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes* (Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, 1992), h.8

tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut.

Menurut Mayesty dalam konsep dasar pendidikan anak usia dini bahwa, bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.²

Kegiatan Bermain juga akan memberi kesenangan, kebahagiaan pada diri seorang anak dan dapat memenuhi kebutuhan anak-anak bermain, masing-masing kegiatan bermain melalui permainan tersebut mempunyai nilai-nilai positif terhadap penyesuaian diri anak tersebut maupun terhadap penyesuaian sosial dan perkembangan emosi.

Sementara itu menurut Indra Soefandi dan Achmad Pramudya dalam strategi mengembangkan potensi kecerdasan anak menjelaskan bahwa anak tidak akan membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan. Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam.³

Bahwasanya permainan dapat dilakukan dimanapun baik dalam ruangan atau di luar ruangan. Bermain juga menjadi sarana belajar untuk mengembangkan potensi anak.

² Mayesty, dikutip langsung oleh Nurani Sujiono, Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks), h.144.

³ Indra Soefandi dan Achmad Pramudya, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak* (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2009), h.16

Menurut Diana mutiah dalam psikologi bermain anak, bermain dapat menjadi sumber belajar, karena memberi kesempatan untuk belajar berbagai hal yang tidak diperoleh anak di sekolah maupun di rumah. Disamping itu, akan menimbulkan pengaruh yang sangat penting bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Karena dengan bermain anak belajar untuk bermasyarakat, berinteraksi dengan teman lainnya, belajar dalam bentuk hubungan sosial, belajar berkomunikasi, dan cara menghadapi serta memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut.⁴

Kebutuhan bermain merupakan sesuatu yang penting bagi seseorang baik anak, remaja maupun dewasa karena bermain merupakan perintis dari kreativitas, dan dapat mengembangkan cara berpikir seseorang. Seorang anak yang banyak bermain akan mampu meningkatkan kreativitas mereka di masa depan.

Bermain, sarana kerap menjadi tujuan. Jadi bagi seseorang anak, bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensi dalam diri menjadi sarana penyalur kelebihan energi dan relaksasi. Bermain merupakan sarana untuk belajar tentang hukum alam, hubungan dengan lingkungan, baik dari internal maupun eksternal. Bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan potensi seseorang dalam berkreasi sesuai dengan keinginannya tanpa ada hambatan, dan bermain juga bisa digunakan untuk melatih fisik dan mental orang agar dapat belajar mengenal diri dan lingkungannya.

Permainan selalu dipilih sendiri oleh mereka yang akan bermain, jadi dalam bermain tidak ada paksaan. Mereka bermain karena rasa senang

⁴ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2010). h. 20

bermain, untuk memperoleh kesenangan dalam bermain. Remaja biasanya identik dengan tawuran, seks bebas ataupun obat-obatan terlarang tetapi melalui permainan bisa membuat seseorang dapat menyalurkan ekspresinya ke arah yang positif. Kegiatan permainan itu sendiri dalam era sekarang ini sudah mulai bermunculan untuk mengetahui banyak permainan yang menggunakan alat bantu dalam bermain, Kita perlu memahami kriteria-kriteria pemilihan alat bantu tersebut agar media itu dapat membantu perkembangan seseorang anak secara optimal, baik fisik maupun psikis.

Kembali di utarakan oleh diana mutiah dalam psikologi bermain anak, kegiatan bermain yang dilakukan seseorang mencerminkan tingkat perkembangan mereka. Permainan dan olahraga adalah kegiatan yang ditandai dengan adanya aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar. Permainan olahraga memiliki tujuan. Umumnya, dalam berolahraga dituntut keterampilan fisik atau aturan permainan yang lebih ketat. Permainan adalah bentuk yang paling matang dari ke empat jenis kegiatan bermain. Permainan mempunyai aturan dan menuntut partisipasi minimal dua orang anak.⁵

Permainan bersifat kompetitif, artinya ada pihak yang kalah dan pihak yang menang dan kemenangan itu diperebutkan. Permainan ini mensyaratkan interaksi sosial agar anak bisa terlibat secara efektif. Selain itu, seorang anak juga harus memahami konsep berbagi, menunggu giliran, bermain jujur, kepemimpinan, bekerjasama, serta menang dan kalah.

Menurut Dani Wardani dalam menggal keunggulan rahasia terbesar dari suatu permainan, pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan

⁵ Ibid, h.31

diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka. Dalam bermain juga terjadi proses belajar. Keduanya dapat mengakibatkan perubahan yang hampir sama, yaitu dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman.⁶

Berbagai macam permainan baik hanya memanfaatkan bidang *horizontal* sebagai lahan kegiatannya yaitu di atas tanah atau lantai. Permainan yang dilakukan di atas bidang *horizontal* ini biasa dikenal dengan nama *Land Base* atau *Low Impact*. Jenis permainan *Low Impact* ini lebih banyak jika dibandingkan dengan kegiatan yang menggunakan bidang seperti pohon, dinding, tiang beton, jembatan atau semua benda yang berdiri tegak di atas tanah. Kegiatan bidang vertikal ini biasa dikenal dengan sebutan *High Rope* atau *High Impact*.

Menurut A.Esnoe Sanoesi dalam panduan outbound 1 *low impact games*, *Low impact games* adalah sebuah permainan dalam outbound yang memiliki dampak ringan dengan ciri mobilitas fisik tidak tinggi, resiko kecelakaan juga tidak tinggi. Ciri khas dari dalam *low impact game*, yaitu kemampuan bekerja sama dalam kelompok. *low impact games* di desain untuk mencoba mengetahui kemampuan kelompok. jadi berbeda sekali dengan permainan *High impact (High rope)* dan *Midlle impact* yang di desain untuk mengetahui kemampuan pribadi. Karena sasarannya adalah kemampuan kelompok maka biasanya permainan ini diberikan dalam bentuk beregu atau tim, baik dalam tim kecil, tim sedang atau bahkan tim besar.⁷

Permainan juga dapat bisa mengembalikan tubuh yang sedang lelah. Selain dapat melepas lelah, dan kebosanan dalam permainan bisa membuat

⁶ Dani Wardani, *Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar Dari Suatu Permainan*, (Bandung: Edukasia, 2009), h.32

⁷ A. Esnoe sanoesi, *Panduan Outbound 1 Low Impact Games* (Yogyakarta, Penerbit Kanisius, 2010).h.33.

seseorang terlihat sifat asli dirinya, ketika seseorang mengikuti kegiatan melalui permainan maka akan menimbulkan interaksi terhadap teman sebayanya.

Berdasarkan pendapat diatas maka permainan adalah kegiatan yang dilakukan di waktu senggang guna mengisi waktu luang, tidak ada paksaan didalamnya dan bersifat hiburan baik untuk anak-anak, remaja ataupun dewasa yang didalamnya tidak ada peraturan yang resmi hanya berdasarkan kesepakatan bersama untuk memperoleh kesenangan bermain. Melalui permainan juga seseorang akan mengeluarkan sifat, karakter, maupun emosinya serta dapat menyesuaikan diri dengan orang lain.

2. Kerjasama Tim

Pada dasarnya manusia membutuhkan bantuan orang lain dalam hidup ini, tidak bisa bergantung sendirian. Soerjono Soekanto berpendapat dalam bukunya bahwa manusia adalah makhluk sosial, yaitu makhluk yang membutuhkan orang lain dan tidak bisa bekerja sendiri. Kerja sama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama.⁸

Selain itu, Kerjasama juga sebagai suatu usaha antara orang perorangan atau kelompok manusia diantara kedua belah pihak untuk tujuan bersama sehingga mendapatkan hasil yang lebih cepat dan lebih baik.

⁸ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta; rajawali 1990),h.79

Berbagai kesuksesan maupun keberhasilan yang sudah diraih bukan merupakan hasil kerja seorang diri, sekalipun seseorang bekerja keras sendiri pasti didalamnya terdapat campur tangan orang lain meskipun baik dominan sekalipun ataupun tidak.

Kerjasama dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau tujuan bersama. Individu-individu yang bergabung lebih dari dua orang biasa disebut dengan kelompok, sedangkan individu-individu yang bergabung menjadi lebih dari dua orang dengan tujuan menyelesaikan suatu tugas atau permasalahan disebut dengan tim (*team*). Untuk menyelesaikan tujuan bersama yang diinginkan maka setiap anggota dalam sebuah tim harus bekerja sama dengan baik dan saling menghargai.

Menurut Ivanevich mendefinisikan tim yaitu: *teams are special type of task group, consisting of two or more individuals responsible for the achievement of a goal or objective*. Tim merupakan tipe khusus dari kelompok kerja, terdiri dari dua atau lebih individu yang bertanggung jawab untuk pencapaian suatu tujuan.⁹

Untuk mencapai suatu tujuan diperlukan strategi khusus agar segala sesuatu hal atau target yang sudah direncanakan dapat terealisasikan dengan baik, salah satunya adalah dengan membentuk sebuah tim dalam sebuah proses kerja. Manusia merupakan makhluk sosial yaitu makhluk yang

⁹ Tesis Anas Wahyudi (Model Pembelajaran Outbound) *Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) Dalam Upaya Pembentukan Nilai-nilai Kepemimpinan dan Kerjasama Tim Pada Mata Kuliah Outbound Mahasiswa FIK UNJ*. 2010.h.17

saling membutuhkan dan tidak bisa bekerja sendiri. Tidak ada hal besar yang pernah diraih oleh manusia yang bekerja sendirian. Setiap keberhasilan pasti anda akan menemukan bahwa ada orang lain yang dilibatkan. Pada persoalan yang bersifat pribadi pun tetap membutuhkan orang lain yang dapat membantu untuk menyelesaikan persoalan tersebut.

Keberhasilan kelompok pun tidak jauh dengan yang namanya kerjasama. Selain itu, syarat kesuksesan dan keberhasilan dalam hidup ini adalah kemampuan untuk bekerjasama dengan baik. Setiap tugas yang dibebankan harus ditanamkan rasa tanggung jawab dan kemauan yang kuat untuk dapat mampu bekerjasama dengan baik. Bersikap terbuka, ramah dan bersahabat kepada orang lain untuk mampu bekerjasama. Mencari cara yang tepat untuk dapat berkolaborasi dengan orang lain merupakan salah satu cara untuk bekerjasama. Bersikap penuh antusias dan menjaga hubungan yang baik dengan orang lain.

Soerjono Soekanto menambahkan dalam sosiologi suatu pengantar bahwa, Kerja sama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut dan kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama serta adanya organisasi merupakan fakta-fakta penting dalam kerja sama yang berguna.¹⁰

Suatu kerjasama mengarah pada kegiatan, pekerjaan dan aktifitas yang dapat dikerjakan bersama-sama mengarah pada berhasilnya tujuan

¹⁰ Soerjono Soekanto, *Loc.Cit.*, h. 66

yang ingin dicapai, melibatkan dua orang atau lebih sehingga pekerjaan yang dilakukan akan terasa jauh lebih ringan dan dapat selesai dalam waktu yang lebih singkat.

Menurut David W. Frank P. Dalam dinamika kelompok teori dan keterampilan terdapat empat hal yang dapat menjaga kestabilan suatu kerjasama dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Anggota kelompok harus bisa berinteraksi kedepannya. Interaksi yang berkelanjutan adalah salah satu hal yang bisa menjaga kestabilan suatu kerjasama. Bayang-bayang masa depan semakin luas seiring adanya interaksi yang semakin sering dan lebih lama.
2. Setiap orang yang bekerjasama harus dapat dikenali dan tindakan dari setiap anggota harus dapat dilihat oleh anggota lainnya dengan demikian memastikan tidak ada satupun anggota yang mengeksploitasi anggota lainnya.
3. Setiap anggota perlu untuk saling mengenal setiap anggota harus menghargai kehidupan anggota lainnya dan mendorong kesuksesan jangka panjang kelompoknya.
4. Setiap anggota harus dapat memahami pentingnya timbal balik dalam suatu kerjasama.¹¹

Selain itu, seseorang harus memiliki beberapa karakteristik untuk terjalannya kerja sama yang baik, yaitu:

1. *Reliable* (Dapat diandalkan)
2. *Effective communicator* (Komunikator yang efektif)
3. *Active listener* (Suka mendengarkan)
4. *Participates* (Berpartisipasi)
5. *Shares openly and willingly* (Berbagi dengan terbuka + senang hati)
6. *Cooperative* (Kooperatif)
7. *Flexible* (Fleksibel)

¹¹ David w, Frank P, *Dinamika Kelompok Teori Dan Keterampilan* (Jakarta: Permata Puri Media, 2012), h.114

8. *Committed* (Bertekad/berkomitmen)
9. *Problem solver* (Pemecahan masalah)
10. *Respectful* (Menghormati/menghargai).¹²

Adapun penjelasan dari kutipan diatas adalah sebagai berikut: Seseorang yang memiliki sikap dapat diandalkan itu didalam sebuah tim satu sama lain harus memiliki kemampuan bertanggung jawab karena dengan memiliki kemampuan tersebut satu sama lain tidak membebankan pekerjaan anggota lainnya. Seseorang yang memiliki tanggung jawab akan menjadi pondasi untuk sebuah tim menuju suatu kesuksesan.

Komunikator yang efektif itu sama dengan komunikasi yang aktif. Jadi seseorang itu tidak hanya menyampaikan atau menerima pesan saja melainkan mampu melaksanakan maksud dari pesan tersebut. Komunikator juga merupakan orang yang dapat menyampaikan dan menyiarkan pesan.

Seseorang yang memiliki kemampuan suka mendengarkan merupakan suatu teknik mendengarkan secara efektif seperti mempertanyakan dan meringkasnya agar keluar ide. Jadi di dalam sebuah tim faktor yang sangat penting dan efektif adalah kemampuan anggota mendengarkan satu sama lain. Selain itu salah satu cara yang paling efektif untuk mengetahui semua kebutuhan yang di munculkan oleh lawan bicara dan konsekuensinya adalah membiarkan lawan bicara berbicara sebanyak mungkin membiarkan mengungkapkan apa yang ingin dikatakan dan

¹² *Mastering Soft Skills For Workplace Success* (USA : Departement Of Labour. 2007), hh.63-64.

mengekspresikan keinginannya tugas kita adalah mendengarkan dengan baik.

Melalui hal berpartisipasi seseorang harus memahami bagaimana bakat dan kemampuan yang dimiliki dari masing-masing individu bisa digunakan dengan produktif agar suatu organisasi memiliki gambaran yang lebih besar untuk kedepannya. Partisipasi juga merupakan keterlibatan orang secara mental dan emosional dalam situasi kelompok yang mendorong mereka berkontribusi terhadap tujuan kelompok dan berbagi tanggung jawab terhadap kelompoknya. Jadi masing-masing anggota ikut serta dalam kegiatan kerjasama guna untuk tercapainya tujuan bersama dan dapat meringkankan beban dari anggota tim lainnya.

Berbagi dengan terbuka dan senang hati didalam sebuah kerjasama berbagi dapat digunakan untuk penyesuaian diri apabila diri kita dan kelompok sedang mengalami kegagalan untuk penyatuan ide dan saran. Selain itu, untuk menghindari dari konflik perselisihan ide antar sesama anggota kelompok dan mengantisipasi agar tidak terjadi kegagalan lagi.

Seseorang yang memiliki kemampuan Koperatif harus mampu bersikap kerjasama antar individu maupun di dalam tim. Jadi seseorang harus mampu bekerja sama antar individu maupun berkelompok.

Kemampuan *fleksibel* di dalam anggota tim berkinerja tinggi saling bergantung dan menyadari bahwa mereka semua bertanggung jawab terhadap kinerja tim. Jadi anggota tim satu sama lain harus memiliki sikap

bergantungan dengan yang lainnya agar muncul sikap memiliki akan pentingnya kesuksesan tim.

Seseorang yang memiliki kemampuan berkomitmen akan muncul sebuah nilai bahwa setiap orang sepakat untuk mensukseskan sesuatu rencana, dengan adanya komitmen akan tumbuh rasa memiliki, tanggung jawab dan kepedulian bahwa semua mempunyai peran ketika suatu rencana dilaksanakan. Jadi kesuksesan kelompok ditentukan oleh komitmen anggotanya satu sama lain dan komitmen terhadap kelompoknya untuk mencapai suatu tujuan.

Pemecahan masalah merupakan proses untuk mencapai kerukunan, sekaligus juga sebagian kecakapan. Selain itu, para anggota berbagi ide atau memberikan saran mengenai bagaimana proses dan metode kerja yang bisa ditingkatkan meskipun mereka jarang sekali memiliki kewenangan untuk mengimplementasikan berbagai tindakan yang mereka usulkan. Jadi dalam pemecahan masalah berarti dirinya muncul dorongan untuk menjadikan dirinya sebagai pribadi yang mandiri.

Kemampuan menghormati dalam berinteraksi dengan seseorang di sebuah kelompok gunakanlah kata-kata yang sopan. Memperlakukan orang lain sebagaimana kita ingin diperlakukan. Sebab jika kita ingin dihormati maka hormatilah orang lain. Serta apabila anggota kelompok sedang memberikan pendapat dengarkan terlebih dahulu dan jika tidak setuju dengan pendapatnya berikan alasan mengapa tidak setuju.

Hasil yang dicapai melalui kerjasama pasti jauh lebih baik dari pada hasil yang dicapai oleh orang-orang yang bekerja sendiri-sendiri. Sebab tidak ada seorang pun yang dapat tahu dan kerja sendiri dari apa yang dapat dikerjakan dan dihasilkan oleh beberapa orang secara kerjasama.

Bentuk dan pola-pola kerja sama dapat dijumpai pada semua kelompok manusia. Kebiasaan-kebiasaan dan sikap-sikap demikian dimulai sejak masa kanak-kanak di dalam kehidupan keluarga atau kelompok-kelompok kekerabatan. Atas dasar itu, anak tersebut akan menggambarkan bermacam-macam pola kerja sama setelah dia menjadi dewasa.

Kerjasama dapat tumbuh dari suatu komitmen individu terhadap kesejahteraan bersama atau sebagai usaha pemenuhan kepentingan pribadi. Kunci dari perilaku kerjasama ada pada sejauh mana setiap pribadi percaya bahwa yang lainnya akan bekerja sama. Sehingga isu utama dari teori kerjasama adalah didasarkan pada pemenuhan kepentingan pribadi, dimana hasil yang menguntungkan kedua belah pihak dapat diperoleh dengan bekerja sama dari pada dengan usaha sendiri atau dengan persaingan. Nilai penting dari kerjasama merupakan:

Menurut John C. Maxwell dalam buku *team work 101* bahwa Seorang diri bukanlah sebuah kerjasama, kerjasama itu saling membutuhkan, anda membutuhkan seseorang dan seseorang membutuhkan anda. Agar tercapainya tujuan harus saling mendukung, merespon, memberi karena tak seorang pun dari kita yang mampu bekerja sendiri.¹³

¹³ John C. Maxwell, *Team Work 101*(Surabaya ; PT Menuju Insan Cemerlang 2010),hh.13-14

Kerjasama dapat juga diartikan sebagai *team work* yaitu keinginan untuk bekerjasama dengan orang lain secara kooperatif dan menjadi bagian dari kelompok. Kompetensi kerjasama menekankan peran sebagai anggota kelompok, bukan sebagai pemimpin. Kelompok disini dalam arti yang luas, yaitu kelompok individu yang menyelesaikan tugas atau proses.

Tidak diragukan lagi soliditas sebuah tim kerja pasti sangat dibutuhkan di mana pun mereka berada. Oleh sebab itu untuk menciptakan sebuah soliditas tim kerja bukanlah hal yang mudah. Apalagi membina soliditas yang saling berkesinambungan. Oleh karena itu banyak instansi, lembaga, maupun sekolah sekalipun yang menyadari bahwa kegiatan *outbound*, permainan dapat digunakan sebagai sebuah media untuk menciptakan dan membina soliditas tim kerja atau membuat siswa yang berada didalamnya saling menghargai satu sama lain.

Soliditas disebuah tempat kerja mutlak diperlukan karena tanpa adanya soliditas di antara para karyawan manalah mungkin *goal target* yang menjadi tujuan dapat dicapai. Kembali di utarakan oleh A.Esnoe Sanusi dalam panduan *outbound 1 low impact games* bahwa begitu juga dengan kegiatan *outbound*, tanpa adanya soliditas dari sebuah tim maka dapat dipastikan tim tersebut tidak akan dapat meraih goal target yang menjadi acuan dalam permainan yang disediakan pada kegiatan *outbound*.¹⁴

Oleh karena itu pencapaiannya suatu target atau proses diperlukan strategi khusus agar sesuatu yang sudah direncanakan tercapai dengan baik,

¹⁴ A. Esnoe Sanoesi, *Loc.Cit.*, h.25

salah satunya dengan membentuk tim dalam sebuah proses kerja. Tentunya semua butuh tanggung jawab dan komitmen yang baik.

Richard L Daft dalam memberikan pengertian tim bersifat umum yaitu : *A unit of two or more people who interact and coordinate their work to accomplish a shared goal or purpose.* suatu unit yang terdiri dari dua atau lebih individu yang berinteraksi dan berkoordinasi dalam mengerjakan tugasnya demi mencapai suatu tujuan bersama.¹⁵

Setiap unit kerja, bidang atau bagian umumnya memiliki tujuan yang akan dicapai dengan format yang sudah jelas, sehingga apabila kita perhatikan secara lebih dalam tingkat keberhasilan masing-masing kelompok tersebut akan sangat dipengaruhi oleh dinamika kerjasama kelompoknya.

Kementrian kebudayaan dalam sumber belajar menjelaskan beberapa prinsip-prinsip yang mendasari munculnya kerja sama tim adalah sebagai berikut:

1. Kepercayaan, .
2. Ketulusan,
3. Totalitas
4. Kekompakan
5. Keadilan
6. Memahami keberagaman
7. Kebersamaan
8. Toleransi¹⁶

¹⁵ Anas wahyudi, *Loc.Cit.*, h.18

¹⁶ <http://www.sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/pdf> (diakses tanggal 10 Januari 2015)

Adapun penjelasan dari kutipan diatas sebagai berikut : Di dalam sebuah kelompok Kepercayaan merupakan suatu kemampuan melaksanakan pekerjaan dengan baik. Kepercayaan ini sangat penting sebab tanpa ada rasa percaya ini akan menimbulkan konflik yang membuat tujuan yang di inginkan menjadi tidak tuntas.

Seseorang yang memiliki ketulusan dalam kelompok akan memiliki sikap tulus dan tidak ada rasa curiga terhadap teman satu sama lain. Jadi satu tim harus memiliki sikap tulus satu sama lain agar dapat mencapai suatu tujuan bersama dan tidak ada kecurigaan satu sama lain di dalamnya.

Anggota tim yang memiliki totalitas terhadap kelompok biasanya memegang pekerjaan atau fungsi yang khusus dan pekerjaan tersebut satu sama lain saling ketergantungan. Artinya apabila ada anggota yang bekerja tidak secara optimal, maka akan mengganggu kualitas anggota tim yang lain serta proses dalam mencapai target. Demikian setiap anggota harus mampu menunjukkan karya terbaiknya. Hal ini akan berdampak terhadap kualitas proyek itu secara keseluruhan.

Didalam kelompok Kekompakan merupakan suatu faktor utama untuk mencapai suatu keberhasilan bersama. Keberhasilan dalam sebuah kelompok sangat ditentukan kekompakan anggotanya. Tim dapat kompak kalau semua anggota paham tujuan yang ingin dicapai bersama.

Keadilan merupakan cikal-bakal berhasilnya dalam kelompok. Oleh sebab itu dalam sebuah tim harus diterapkan peraturan dan pembagian kerja

yang jelas. Jadi Jangan sampai ada yang merasa beban kerjanya lebih berat dari yang lain ataupun sebaliknya.

Kemampuan memahami keberagaman biasanya banyak kepala banyak konflik, hal ini terjadi juga dalam kerja tim. Namanya juga menyatukan aneka ragam karakter dan talenta, pasti ada saja bentroknya.

Seseorang yang memiliki kebersamaan dalam kelompoknya akan mudah untuk mencapai suatu keberhasilan. Karena jika suatu pekerjaan yang banyak dan di lakukan oleh seluruh anggota kelompok akan terasa lebih ringan dan cepat selesai.

Kemampuan toleransi merupakan perilaku manusia yang tidak menyimpang dari aturan, di mana seseorang menghargai atau menghormati setiap tindakan yang orang lain lakukan dalam kelompok. Jadi anggota kelompok berhak atas ide dan saran yang dimunculkan. Setiap anggota diperbolehkan mengeluarkan ide dan sarannya guna untuk tercapainya tujuan.

Pada dasarnya manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Untuk menjalani kehidupannya manusia akan dihadapkan pada suatu dilema sosial oleh karenanya dibutuhkan kerjasama dalam menjalani kehidupannya. Faktor yang mempengaruhi kerjasama diantaranya yaitu hal timbal balik, orientasi individu dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan mengenai kerjasama tim yaitu pada dasarnya manusia bukanlah makhluk yang

sempurna yaitu makhluk sosial dimana manusia tidak bisa hidup seorang diri. Dimana pun dan dalam bidang apapun manusia saling membutuhkan oleh sesamanya.

Dapat disimpulkan bahwa kerjasama tim adalah suatu tim yang solid, kuat dan kokoh terdapat individu-individu yang saling menghargai, menghormati, bahu-membahu, mengorbankan segalanya baik waktu, pikiran, dan energinya dalam menjalankan suatu masalah yang sedang di hadapi agar masalah dapat diatasi se ringan mungkin. Selain itu setiap anggota, harus bertanggung jawab dan memberikan dari sebagian dirinya untuk kesuksesan tim. Oleh karena itu banyak yang di butuhkan dalam kerjasama tim yang baik agar tujuan yang sudah direncanakan dapat tercapai dengan baik pula dan tepat pada waktunya.

3. Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan diluar jam pelajaran sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat dan kemampuan di berbagai bidang di luar bidang akademik. Kegiatan tersebut biasanya dilaksanakan pada sore hari atau *fleksibel* tergantung sekolah tersebut. Keterbatasan waktu berolahraga yang dilakukan secara formal sangat menghambat tercapainya pembinaan secara maksimal untuk perkembangan dan pertumbuhan siswa.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia ekstrakurikuler adalah kegiatan berada di luar program yang tertulis di dalam kurikulum, seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa.¹⁷

Ekstrakurikuler ini sendiri juga dapat diartikan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah sebagai salah satu lembaga formal pendidikan yang biasanya kegiatannya dilakukan di luar jam pelajaran sekolah untuk meningkatkan pengetahuan kemampuan seseorang.

Kegiatan ekstrakurikuler menjadi salah satu unsur penting dalam membangun kepribadian siswa salah satunya kedisiplinan, kepemimpinan dan kerja sama. Tujuan pelaksanaan ekstrakurikuler di sekolah menurut Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan sebagai berikut:

Kegiatan ekstrakurikuler harus meningkatkan kemampuan siswa ber aspek kognitif,afektif dan psikomotor.Mengembangkan bakat dan minat siswa dalam upaya pembinaan pribadi menuju pembinaan manusia seutuhnya yang positif. Dapat mengetahui, mengenal serta membedakan antara hubungan satu pelajaran dengan pelajaran lainnya.¹⁸

Tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kompetitif untuk mencapai prestasi ataupun bersifat pengembangan dan pembentukan karakter siswa. Oleh sebab itu agar mereka terhindar dari pengaruh-

¹⁷ WJS.Poerwadarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996)

¹⁸ <http://sman1-slo.sch.ekstrakurikuler-sekolah.html> di akses tgl 11 Januari 2015

pengaruh negatif, upaya yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah yaitu dengan mengarahkan kegiatan waktu luang mereka dengan kegiatan positif, salah satu bentuk kegiatan positif adalah dengan melakukan aktivitas kegiatan ekstrakurikuler Bola basket khususnya. Dibawah ini merupakan Pengertian ekstrakurikuler yang di akses pada website uny.ac.id menjelaskan, yaitu :

Suatu kegiatan yang diselenggarakan diluar jam pelajaran biasa dalam suatu susunan program pengajaran, disamping untuk lebih mengaitkan antara pengetahuan yang diperoleh dalam program kurikulum dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan, juga untuk pengayaan wawasan dan sebagai upaya pemantapan kepribadian.¹⁹

Sekolah juga pasti sudah merancang kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler pada awal semester ataupun awal tahun, di bawah bimbingan kepala sekolah atau wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan kesiswaan. Jadwal waktu kegiatan ekstrakurikuler diatur sedemikian rupa sehingga tidak menghambat pelaksanaan kegiatan kurikuler atau dapat menyebabkan gangguan bagi siswa dalam mengikuti kegiatan kurikuler. Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam sekolah yang banyak diminati siswa. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang diminati siswa-siwi adalah Bola basket.

¹⁹ <http://eprints.uny.ac.id//Bab2.pdf> diakses tanggal 9 Januari 2015

Bola basket merupakan ekstrakurikuler di bidang olahraga. Banyak yang terkandung nilai-nilai dalam ekstrakurikuler Bola basket di antaranya kepemimpinan, tanggung jawab, disiplin dan kerjasama.

Kegiatan ekstrakurikuler Bola basket di SMAN 10 Tangerang ini dilaksanakan tiga hari dalam satu minggu, yaitu hari Selasa dan Kamis pada pukul 18.10 WIB, serta hari minggu pukul 15.30 WIB. Kegiatan ekstrakurikuler ini pun cukup diperhatikan, dengan diterapkannya absensi untuk siswa dan nilai raport di setiap semesternya.

4. Bola basket

Permainan bola basket ini muncul dari berangkat dari rasa bosan. Kebosanan melanda anggota penggemar olahraga yang tergabung dalam perkumpulan pemuda kristiani, yaitu YMCA (*Young Mens Christiani Assosiation*). Luther Gullick pembina olahraga pada sekolah pendidikan jasmani YMCA di Springfield, Massachusetts, Amerika Serikat menyadari timbulnya gejala-gejala semakin merosotnya jumlah peserta yang mengikuti berbagai jenis latihan senam, disamping itu kebutuhan yang mendesak dengan datangnya musim dingin. Atas dasar itulah semakin dirasakan sebagai dorongan untuk merancang suatu jenis permainan yang lebih menarik. Kemudian Gullick tidak kehilangan akal ia segera menghubungi James A. Naismith, salah seorang rekannya di Springfield untuk merancang suatu jenis permainan yang baru yang dapat dimainkan di ruangan tertutup pada waktu sore hari dan terutama pada waktu musim dingin.²⁰

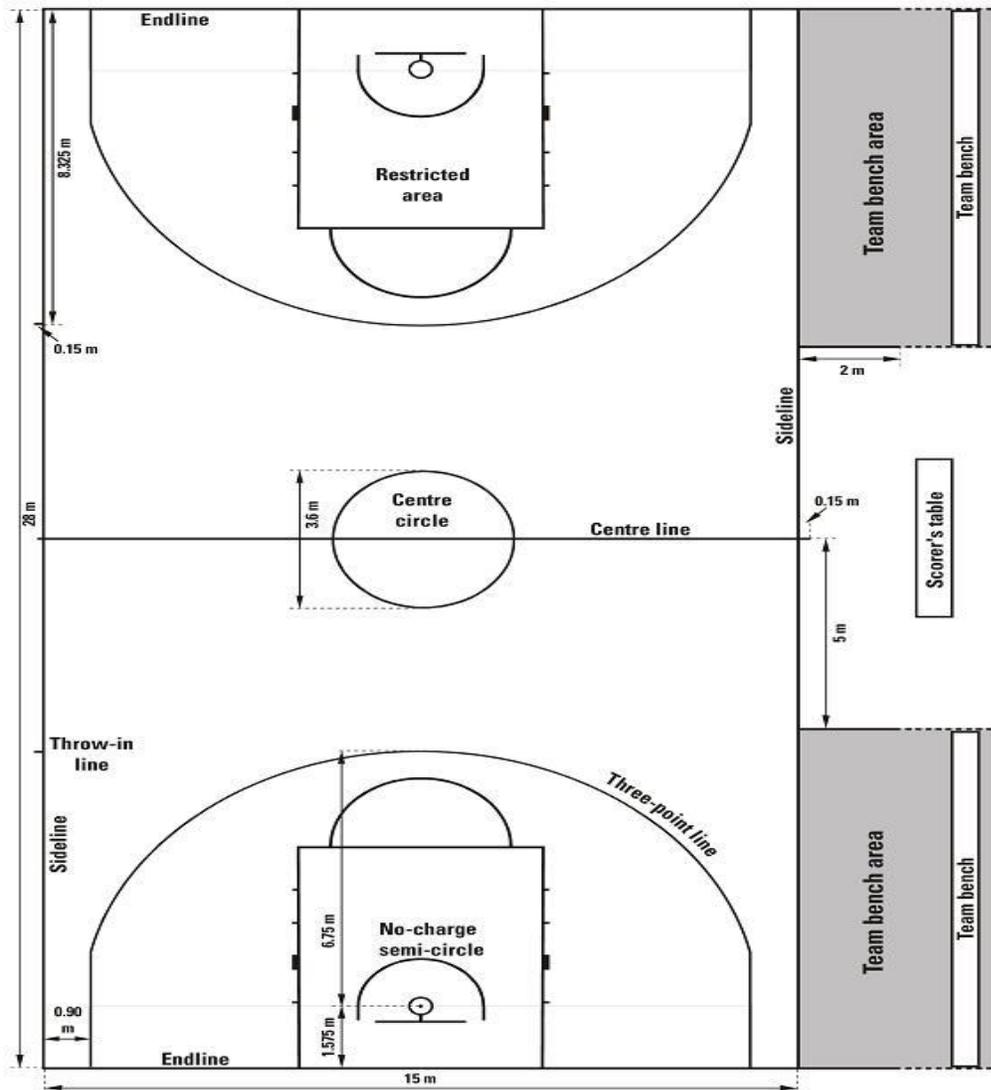
Pada awalnya permainan Bola basket ini menggunakan bola sepakbola, kemudian pada tahun 1894 diganti dengan bola yang khusus dibuat dan dipakai dalam permainan Bola basket. Olahraga basket juga memiliki karakter sosial tertentu dengan corak permainan yang banyak

²⁰ Jon Oliver Dasar-Dasar Bola Basket *Eastern illinois University* Penerbit Pakar Raya (Bandung, 2007).h.3

mengandung unsur “Pura-pura, menipu, dan muslihat”. Ini dapat terlihat dari tindakan para pemain yang sarat dengan usaha mengelabui lawannya dengan berbagai gerak tipuan atau gerak pura-pura yang dilakukan dengan menggunakan hampir setiap bagian tubuhnya. Contohnya, tipuan mengecoh lawan yang dilakukan dengan mata, kepala, bahu, tangan, dan lengan, pinggang, kedua kaki dan tungkai, gerakan pura-pura mendribble, menembak, dan mengoper.

Berjumlah 5 orang pemain setiap regunya, Bola basket juga memberikan peluang demokratisasi yang lebih besar jika dibandingkan misalnya dengan satu tim sepak bola yang melibatkan sebelas orang pemain. Arena permainan yang tidak begitu luas dan pengaturan tempat duduk penonton yang tidak jauh dari pemain, memberi peluang komunikasi serta kontak visual yang tinggi diantara orang-orang yang berada di sekitarnya. Hal ini menyebabkan hampir tidak mungkin seorang pemain menyembunyikan atau menghindar dari pelakunya di lapangan permainan, tanpa diketahui orang lain.

Olahraga bola basket mempunyai lapangan yang sangat baik, Adapun ukuran lapangan Bola basket dibawah ini :



Gambar 1 : Ukuran lapangan bola basket

Sumber : www.fiba.com (diakses 21 Januari 2015)

Adapun panjang lapangan basket adalah 28 meterx15meter. Ukuran ini di hitung dari batas garis sebelah dalam. Di bagian tengah lapangan, terdapat lingkaran dengan jari-jari 1,80 meter. Untuk ukuran lingkaran jari-

jarinya di ukur dari sebelah luar garis lingkaran. FIBA merilis Ukuran lapangan permainan bola basket sebagai berikut:

1. Panjang lapangan: 28 meter
2. Lebar lapangan : 15 meter
3. Jari-jari lapangan: 1,80 meter
4. Lingkaran daerah tembakan tiga angka: 6,25 meter
5. Garis tembakan bebas ke garis belakang: 5,80 meter²¹

Permainan bola basket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya universal. Sebagai permainan yang sifatnya rekreatif, bola basket bisa dimainkan mulai dari usia anak-anak sampai dewasa. Juga dikenal oleh orang-orang yang sudah berusia cukup lanjut, baik oleh pria maupun oleh wanita dengan aturan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan fisik. Nilai rekreatifnya tercemin dari terpenuhinya kebutuhan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan fisik.

Selain itu, kegiatan olahraga ini dapat dilatih pada saat disekolah salah satunya di ekstrakurikuler Bola basket. Ekstrakurikuler ini memberikan nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan kerjasama. Oleh karena itu, ekstrakurikuler ini cukup banyak diminati siswa disekolah SMA Negeri 10 Kota Tangerang karena selain membuat jasmani menjadi sehat, siswa juga dapat mengekspresikan dirinya ke arah yang positif, tidak sekedar berolahraga raga dalam Bola basket, terdapat *offense* dan *deffense* jika di

²¹ www.fiba.com di akses pada tanggal 26 Januari 2015

aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, karena dalam hidup manusia tidak hanya untuk menyerang tetapi harus dapat bertahan dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan olahraga bola basket adalah olahraga yang mempunyai nilai-nilai yang sifatnya universal, terdapat unsur-unsur yang mengandung nilai-nilai kerjasama tim, sportivitas, *respect*, *fair play*, di samping itu bola basket juga bisa dimainkan di ruangan tertutup (*indoor*) ataupun di luar ruangan (*outdoor*). Olahraga ini olahraga yang dinamis, dimana semua pemain harus bergerak terus menerus, baik pada saat *offense* maupun pada saat *deffense*.

B. Kerangka Berpikir

Pendidikan dapat diperoleh melalui berbagai cara baik secara formal maupun informal. Melalui cara tersebut akan terjadi pembentukan dan perubahan pengetahuan serta meningkatkan kualitas diri dalam mengembangkan potensi diri seseorang secara maksimal, sehingga seseorang individu akan menjadi lebih produktif. Salah satu kegiatan yang positif adalah mengikuti kegiatan melalui kegiatan permainan-permainan.

Permainan sebagai wahana pendidikan dengan jenis kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang atau waktu-waktu luang dan juga berdasarkan keinginan atau kehendak yang timbul karena memberi kepuasan atau kesenangan.

Selain untuk mengembangkan diri, kegiatan ini bertujuan untuk pembentukan karakter kerjasama tim dan mengetahui kerjasama yang baik dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam sebuah tim dalam segi strategi lapangan maupun *non* teknis di luar lapangan. Disamping itu ada aspek fisik, teknik, taktik, faktor mental dan kerjasama dalam tim sangat penting sekali dalam melengkapi seseorang mencapai prestasi dan hal itu perlu dilatih agar dalam mencapai tujuan seseorang bersungguh-sungguh dan fokus untuk melakukan sesuatu yang diinginkan.

Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang membutuhkan kerjasama tim dalam berolahraga adalah ekstrakurikuler Bola basket. Pembentukan karakter kerjasama sangat penting untuk siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Bola basket karena olahraga Bola basket banyak sekali nilai-nilai yang terkandung di dalamnya salah satunya memang membutuhkan kerjasama yang baik dalam sebuah tim.

Pada SMA Negeri 10 Tangerang ekstrakurikuler Bola basket sudah cukup baik dari segi teknik dan fisik akan tetapi dari segi kerjasamanya masih kurang baik. Karena dari hasil survei peneliti pada saat siswa sedang menjalani latihan maupun pada saat bertanding Bola basket dari segi kekompakan, rasa percaya terhadap orang lain, dan kerjasama dalam permainan, tanggung jawab serta saling menghormati satu sama lain dan masalah non teknis di luar lapangan membuat tim ini tidak *solid* dan kompak serta terlihat ada beberapa anak yang egois. Masih ketergantungan satu

sama lain dalam hal menyiapkan peralatan latihan maupun pertandingan ataupun ketergantungan dalam hal permainan di lapangan.

Oleh karena itu, kegiatan permainan sebelum latihan dapat membantu mengurangi sikap egois dan saling ketergantungan terhadap teman sekelompoknya. Karena kegiatan permainan merupakan suatu bentuk atau metode untuk membuka diri dengan menekankan pada pengembangan diri dan pembentukan karakter yang disimulasikan melalui permainan-permainan.

Permainan-permainan tersebut secara langsung dirasakan oleh para siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kerjasama tim melalui kegiatan permainan-permainan kecil. Selain itu, kemajuan yang terjadi di bidang pendidikan menuntut siswa-siswi mampu bekerja sama dengan temannya. Terlebih untuk kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin mengetahui tingkat kerjasama tim dalam permainan pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket.

C. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas peneliti merumuskan hipotesis penelitian yaitu: Tingkat Kerjasama Tim (*Team work*) Melalui Permainan Dapat Meningkatkan Siswa Yang mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola basket SMA Negeri 10 Tangerang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan terhadap kerjasama tim pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Bola basket SMAN 10 Tangerang.

B. Tempat dan Waktu

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Lapangan SMAN 10 Tangerang Jalan. KH.Hasyim Ashari Kampung Sasak, Kelurahan Poris Plawad Indah, Kecamatan Cipondoh Kota Tangerang, Provinsi Banten.

2. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 Januari sampai dengan 18 Januari 2015 sedangkan waktu pengambilan data pukul 15.30 WIB dan 16.00 WIB di SMAN 10 Tangerang.

C. Populasi dan Sampling

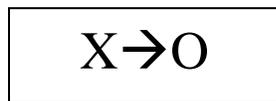
Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMAN 10 Tangerang yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket yang berjumlah 30 orang. Teknik

sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Karena populasi yang relatif sedikit yaitu 29 orang.

D. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode survei deskriptif. Pre-experimental *design* karena *design* ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. *Design* ini masih terdapat *variabel* luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya *variabel dependent*. Penelitian ini menggunakan design *one-shot case study*

Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan seperti berikut :



X = *Treatment* yang diberikan (variabel bebas)

O = Observasi (variable terikat)²²

Paradigma itu dapat dibaca sebagai berikut : terdapat suatu kelompok diberi perlakuan (*treatment*) dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab timbulnya variabel terikat (*dependent*). Sedangkan variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

²²Sugiyono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung;ALFABETA 2010),h.110

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Definisi konseptual

Kerjasama Tim yang solid, kuat dan kokoh adalah didalamnya terdapat individu-individu yang didalamnya saling menghargai, bahu-membahu, berkorban baik waktu, pikiran dan segalanya yang dihadapi untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa adanya kepentingan yang sama.

2. Definisi Operasional

Kerjasama merupakan skor yang diperoleh dari angket karakter kerjasama terdapat dari: (1). Dimensi kemampuan komunikasi, (2). Dimensi kesediaan berpartisipasi, (3). Dimensi berbagi dan saling menghormati, (4). Dimensi tanggung jawab dan komitmen

3. Kisi-kisi Instrumen

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dengan daftar isi skala *likert*, yaitu teknik pengumpulan data melalui pernyataan dari para responden. Skala ini berhubungan dengan pernyataan tentang sikap seseorang terhadap sesuatu. Instrumen untuk penelitian ini berbentuk lima pernyataan yang dilengkapi sejumlah alternatif.

Responden memilih salah satu dari alternatif atau kategori jawaban yang telah disediakan tersebut sesuai dengan pilihannya.

Pemberian nilai jawaban angket pada setiap pernyataan berdasarkan skala *likert* meliputi lima kategori pilihan jawaban, yaitu :

SS	=	Sangat Setuju
S	=	Setuju
RR	=	Ragu-ragu
TS	=	Tidak Setuju
STS	=	Sangat Tidak Setuju

Lima pilihan jawaban ini dimaksudkan agar responden tidak memiliki keragu-raguan dalam menjawab pernyataan. Pemberian pada skor atau nilai untuk masing-masing jawaban favorable adalah sebagai berikut :

SS	=	Sangat Setuju	Nilai 5
S	=	Setuju	Nilai 4
RR	=	Ragu-ragu	Nilai 3
TS	=	Tidak Setuju	Nilai 2
STS	=	Sangat Tidak Setuju	Nilai 1

Pemberian skor atau nilai untuk masing-masing jawaban unfavorable adalah sebagai berikut :

SS	=	Sangat Setuju	Nilai 1
S	=	Setuju	Nilai 2
RR	=	Ragu-ragu	Nilai 3
TS	=	Tidak Setuju	Nilai 4
STS	=	Sangat Tidak Setuju	Nilai 5

Tabel 1. Kisi-kisi angket uji instrumen

Dimensi	Indikator	No.soal	
		(+)	(-)
Kemampuan Berkomunikasi	1. kemampuan mendengar dan memahami rekan lain	1,10	3
	2. kemampuan menyampaikan pesan dengan tepat	2,5	26

	3. memberikan kesempatan teman untuk mengekspresikan keinginannya	4,8	6
Kesediaan untuk berpartisipasi	1. terlibat secara emosional dalam kegiatan tim (saling ketergantungan)	7,25	33
	2. bekerjasama dan memberi kontribusi untuk tim	24,30	9
	3. semangat menyelesaikan masalah bersama (memberi ide/gagasan)	27,29	28
Menghormati dan saling berbagi	1. bersedia berbagi dengan rekan satu tim	11,15	12
	2. memperlakukan teman dengan baik (kata-kata, bercanda dll)	20,23	32
	3. menghindari konflik	14,22	19
Bertanggung jawab dan komitmen	1. bertanggung jawab dalam tugas kelompok	13,18	16
	2. menjalankan peran yang diberikan	17,21	31

22 11

4. Uji Coba Angket

Angket disebarakan untuk di uji cobakan kepada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Bola basket Penyebaran angket dilakukan kepada 29 responden. Setelah data terkumpul dilakukan uji coba data dengan menentukan validitas butir dan reliabilitas instrumen.

Untuk mengukur validitas angket rumus yang digunakan adalah rumus *product moment* sebagai berikut:

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2 x \sum y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi tiap butir
$\sum x^2$	= Jumlah kuadrat skor butir
$\sum y^2$	= Jumlah kuadrat skor total
$\sum xy$	= Jumlah perkalian tiap butir dengan jumlah skor total. ²³

Dalam penelitian ini menguji reliabilitas menggunakan rumus *alpha cronbac*, penghitungan Reliabilitas dengan rumus:

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sum \sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11}	= reliabilitas instrumen
K	= banyak butir yang valid
$\sum \sigma_b^2$	= Jumlah varian butir
$\sum \sigma_t^2$	= Jumlah varian total ²⁴

Perhitungan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Kerjasama Tim

Dalam Permainan Pada Siswa SMA Negeri 10 Tangerang

Diketahui	: k	= 21	$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right)$
	$\sum \alpha b^2$	= 233,09	$r_{11} = \left(\frac{21}{21-1} \right) \left(1 - \frac{233,09}{34,01} \right)$
	α_t^2	= 34,01	$r_{11} = 0,85$

Maka nilai reliabilitas dari angket sebesar 0,85. Dan ada tiga pernyataan yang tidak valid dari hasil uji reliabilitas, maka semua pernyataan 30 dipakai.

²³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Alfabeta Bandung, 2007), h.255

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h.236

Tabel 2. Kisi-kisi angket penelitian

Dimensi	Indikator	No.soal	
		(+)	(-)
Kemampuan Berkomunikasi	1.kemampuan mendengar dan memahami rekan-rekan yang lain	1,10	3
	2.kemampuan menyampaikan suatu pesan dengan tepat	2,5	26
	3.memberikan kesempatan teman untuk mengekspresikan keinginannya	4,8	6
Kesediaan untuk berpartisipasi	1.terlibat secara emosional dalam kegiatan tim (saling ketergantungan)	25	
	2.bekerjasama dan memberi kontribusi untuk tim	24,30	9
	3.semangat menyelesaikan masalah bersama (memberi ide/gagasan)	27,29	28
Menghormati dan saling berbagi	1.bersedia berbagi dengan rekan satu tim	11,15	12
	2.memperlakukan teman dengan baik (kata-kata,bercanda, dll)	20,23	32
	3. menghindari konflik	14,22	19
Bertanggung jawab dan komitmen	1. bertanggung jawab dalam tugas kelompok	13,18	16
	2.menjalankan peran yang diberikan	17,21	
TOTAL		21	9

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa angket setelah dilakukan tindakan berupa kegiatan permainan. Berikut ini contoh-contoh permainan yang diberikan peneliti yaitu:

1. *Transfer water*



Gambar 2. *Transfer Water*
Sumber Pribadi Peneliti

Tujuan permainan:

Untuk melatih anak bekerjasama dalam tim dan melatih anak untuk berkomunikasi dengan baik.

Alat dan bahan:

Gelas plastik yang telah di lubangi dan di ikat dengan tali rafia , kurang lebih 30 cm diikatkan masing-masing di masing-masing kepala, air satu gayung ukuran kecil , terdiri dari dua gayung dan 2 buah ember.

Cara bermain :

1. Anak – anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing – masing terdiri dari 8-10 anggota
2. Setiap orang mendapatkan masing-masing satu gelas plastik yang sudah di ikat tali rafia
3. Tugas masing–masing kelompok adalah memindahkan air yang berada di gelas plastik tersebut secara estafet dari anak pertama hingga terakhir
4. Sebelum permainan dimulai, setiap kelompok diminta untuk berbaris kesamping atau kebelakang sambil dengan jarak masing-masing 1 lengan dari masing-masing kelompok
5. Aba-aba dari instruktur, peserta paling depan di panggil oleh instruktur untuk mengambil air yang telah disediakan untuk masing-masing kelompok.
6. Ketika peserta paling depan sudah mengambil air yang telah disediakan maka peserta paling depan harus memindahkan air ke teman di belakangnya melalui gelas plastik tersebut.
7. Posisi tangan peserta tidak boleh menyentuh gelas plastik tersebut.
8. Agar permainan lebih seru, waktu permainan bisa dibatasi
9. Kelompok yang berhasil memindahkan air ke dalam ember di masing-masing kelompok paling banyak dia yang akan memenangkan permainan

2. *Ball Train*



Gambar 3. *Ball Train*
Sumber Pribadi Peneliti

Tujuan permainan:

Untuk melatih konsentrasi peserta , melatih *team work* yang solid, dan mengetahui kekurangan dan kelebihan temannya.

Alat dan Bahan:

Alat bantu dalam permainan ini adalah balon atau bola karet sesuai dengan jumlah peserta.

Cara bermain:

1. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 10-12 orang.
2. Instruktur menentukan garis *start* dan *finish*.

3. Instruktur meminta seluruh peserta dari masing-masing kelompok untuk berbaris berbanjar.
4. Setiap peserta dipisahkan oleh bola plastik atau bola karet yang ditempelkan di punggung peserta yang ada di depan dan di perut peserta yang ada di belakangnya.
5. Lalu, masing-masing kelompok diminta untuk berjalan menuju garis *finish* yang telah ditentukan.
6. Peserta tidak boleh menyentuh bola dengan tangannya.
7. Kelompok yang menjatuhkan bola harus mengulang permainan dari awal.
8. Kelompok pertama yang tiba di garis finish adalah pemenangnya.²⁵

²⁵ Hamid Bahari, Permainan-Permainan Outbound (Yogyakarta;Desember 2010).hh.68-69

3. *Ping Pong To The Box*



**Gambar 4. *Ping Pong To The Box*
Sumber Pribadi Peneliti**

Tujuan permainan:

Untuk melatih anak agar mempunyai persepsi yang sama tentang suatu target atau tujuan dan saling mendukung untuk mencapai tujuan tersebut.

Alat dan bahan:

Bola kecil plastik sesuai dengan jumlah peserta, tempat sampah kecil dan kapur.

Cara bermain:

1. Anak – anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 8- 10 anggota. Pastikan bahwa penunjukan anggota kelompok ditentukan oleh instruktur sehingga anak-anak tidak hanya

memilih teman yang di anggap dekat dan bisa diajak kerjasama dengan mereka

2. Setiap kelompok berbaris satu baris kebelakan di belakang garis yang telah di tentukan oleh instruktur.
3. Jika melewati garis tersebut, maka didiskualifikasi atau diulang kembali.
4. Tempat sampah kecil tersebut di tempatkan sekitar 2 meter dari garis garis untuk melempar.
5. Peserta yang tersisa dalam masing-masing kelompok harus menjadi *supporter* yang mendukung 5 rekanya yang sedang bertanding.
6. Pemenangnya adalah yang terbanyak memasukan bola ping pong ke dalam tempat sampah kecil tersebut.

4. Kalajengking



**Gambar 5. Kalajengking
Sumber Pribadi Peneliti**

Tujuan permainan:

Untuk melatih kemampuan untuk bekerjasama, baik antar anggota atau kelompok serta melatih kemampuan untuk merancang strategi dan mengimplikasinya dan membantu kemampuan kelompoknya dan kemampuan kelompok lawan.

Alat dan bahan:

Permainan ini tidak membutuhkan alat

Cara bermain:

1. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 8-10 orang

2. Setiap kelompok berdiri berbaris dan berpegangan tangan pada pinggang orang yang ada didepannya.
3. Anggota paling depan bertindak sebagai kepala kalajengking, sedangkan yang paling belakang bertindak sebagai ekornya.
4. Pegangannya tidak boleh lepas selama permainan berlangsung
5. Kepala kalajengking harus berusaha memegang ekor lawan
6. Pemenangnya adalah yang lebih dahulu memegang ekor lawan.
7. Selama permainan berlangsung, apabila ada kelompok yang pegangannya lepas, maka kelompok tersebut dinyatakan gugur.
8. Ulangi 2-3 kali sampai benar-benar ada pemenangnya.²⁶

²⁶ Hamid Bahari, Ide-Ide Super Permainan-Permainan Outbound, (Jakarta, 2010), hh.134-135

5. *Ring Move*



Gambar 6. *Ring Move*
Sumber Pribadi Peneliti

Tujuan permainan:

Untuk melatih kemampuan peserta untuk bekerja sama dalam tim dan melatih kemampuan peserta untuk membagi tugas, melatih kesabaran peserta dalam melakukan sesuatu, menanamkan kepedulian terhadap sesama.

Alat dan bahan:

Piring kue kecil yang sudah di gunting bagian tengahnya dengan diameter 15-20 centimeter (10 buah untuk masing-masing kelompok), tongkat bambu berukuran 3 meter (2 buah masing-masing kelompok) dan tali rafia atau tambang plastik kecil.

Cara bermain:

1. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok
2. Instruktur mendirikan 2 buah tongkat bambu dengan jarak sekitar 8-10 meter.
3. 2 buah tongkat bambu yang didirikan tersebut dihubungkan dengan bambu pasangannya menggunakan tali rafia.
4. Instruktur menentukan jarak tempuh estafet (10-15 meter)
5. Instruktur meminta peserta untuk berdiri di masing-masing bambu tersebut
6. Setiap kelompok diperintahkan untuk memindahkan ring dari satu bambu ke bambu yang lain tanpa menyentuh tali.
7. Ring tersebut harus dipindahkan satu per satu hingga habis.
8. Masing-masing kelompok mendapatkan waktu 10 menit untuk mengatur strategi.
9. Kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok pertama yang berhasil memindahkan seluruh ring.²⁷

F. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian tentang pelaksanaan:

1. Menghitung skor jawaban masing-masing responden dari setiap butir pertanyaan tiap dimensi.
2. Menghitung rata-rata jawaban tiap pernyataan yaitu dengan cara menghitung jumlah skor tiap butir di bagi jumlah responden, kemudian dikalikan 100%

Dengan rumus :

$$x = \frac{X}{N} \times 100\%$$

²⁷ Hamid Bhari, Ide-Ide Super Permainan-Permainan Outbound, (Jakarta,2010), hh.86-87

Ket : x = Skor rata-rata jawaban
 X = Jumlah skor tiap butir
 N = Jumlah responden

3. Menginterpretasikan setiap jawaban dari setiap butir pernyataan.
4. Menginterpretasikan setiap jawaban dari tiap dimensi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Setelah melakukan uji instrumen kepada siswa SMA Negeri 10 Tangerang dengan jumlah pernyataan sebanyak 30 butir, dan mendapatkan data yang valid untuk digunakan dalam penelitian. Maka data yang dikumpulkan dianalisa secara deskriptif dan dilampirkan dalam bentuk data setiap butir pernyataan, setiap indikator menjadi bentuk tabel dan persentase setelah dilakukan pengolahan semua data.

B. Analisa Data

- 1) Analisa Deskriptif Dalam Bentuk Tabel Dan Persentase Pada Tiap Butir Pernyataan

Dengan data di bawah ini:

Tabel 2. Persentase Butir Pernyataan Nomor 1

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah mengikuti permainan yang diberikan, saya menjadi lebih sabar mendengarkan teman satu tim yang sedang berbicara.					
Frekuensi Absolut	5	14	10	7	0
Frekuensi Relatif	17%	48%	34%	24%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 1 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 5 orang dengan persentase 17%, responden yang memilih setuju sebanyak 14 orang dengan persentase 48%, responden yang memilih ragu sebanyak 10 orang dengan persentase 34%, responden yang memilih tidak setuju 7 orang dengan persentase 24% dan responden yang memilih sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 3. Persentase Butir Pernyataan Nomor 2

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah menjalankan permainan 'team building, saya jadi lebih tahu cara yang tepat dalam menyampaikan pesan kepada teman satu tim					
Frekuensi Absolut	12	10	4	3	3
Frekuensi Relatif	41%	34%	14%	10%	10%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 2 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 12 orang dengan persentase 41%, responden yang memilih setuju sebanyak 10 orang dengan persentase 34%, responden yang memilih ragu sebanyak 4 orang dengan persentase 14%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 3 orang dengan persentase 10% dan responden yang memilih sangat tidak setuju sebanyak 3 orang dengan persentase 10%.

Tabel 4. Persentase Butir Pernyataan Nomor 3

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Meskipun sudah menjalankan permainan 'team building', saya tetap tidak mampu memahami teman satu tim.					
Frekuensi Absolut	2	18	10	3	0
Frekuensi Relatif	6,9%	62%	34%	10%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 3 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%, responden yang memilih setuju sebanyak 18 orang dengan persentase 62%, responden yang memilih ragu sebanyak 10 orang dengan persentase 34%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 3 orang dengan persentase 10%, dan yang memilih sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 5. Persentase Butir Pernyataan Nomor 4

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah mengikuti permainan-permainan yang diberikan, saya lebih mampu memberikan kesempatan teman satu tim untuk memberikan					

ide/gagasannya					
Frekuensi Absolut	2	18	0	7	6
Frekuensi Relatif	6,9%	62%	0%	24%	21%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 4 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%, responden yang memilih setuju sebanyak 18 orang dengan persentase 62%, responden yang memilih ragu tidak ada, sementara responden yang memilih tidak setuju sebanyak 7 orang dengan persentase 24% dan responden yang memilih sangat tidak setuju sebanyak 4 orang dengan persentase 21%.

Tabel 6. Persentase Butir Pernyataan Nomor 5

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah mengikuti permainan yang diberikan, sekarang saya lebih banyak menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh teman-teman satu tim					
Frekuensi Absolut	2	18	4	2	3
Frekuensi Relatif	6,9%	62%	14%	6,9%	10%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 5, responden yang memilih sangat setuju sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%, responden yang memilih setuju sebanyak 18 orang dengan persentase 62%, responden yang memilih ragu sebanyak 4 orang dengan persentase 14%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9% dan responden yang memilih sangat tidak setuju sebanyak 3 orang dengan persentase 10%.

Tabel 7. Persentase Butir Pernyataan Nomor 6

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Meskipun sudah menjalankan permainan 'team building', saya tetap cuek/tidak peduli ketika teman satu tim mengekspresikan keinginannya					
Frekuensi Absolut	0	26	1	6	0
Frekuensi Relatif	0%	89%	3,4%	21%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 6 responden yang memilih sangat setuju tidak ada, responden yang memilih setuju sebanyak 26 orang dengan persentase 89%, responden yang memilih ragu sebanyak 1 orang dengan persentase 3,4%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 6 orang dengan persentase 21%, dan sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 8. Persentase Butir Pernyataan Nomor 7

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Permainan-permainan yang diberikan mengajari saya agar memberikan kesempatan teman satu tim untuk mengekspresikan keinginannya.					
Frekuensi Absolut	0	24	1	8	0
Frekuensi Relatif	0%	83%	3,4%	27%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 8 responden yang memilih sangat setuju tidak ada, responden yang memilih setuju sebanyak 24 orang dengan persentase 83%, responden yang memilih ragu sebanyak 1 orang dengan persentase 4%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 8 orang dengan persentase 27% dan responden yang memilih sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 9. Persentase Butir Pernyataan Nomor 8

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah mengikuti permainan-permainan yang diberikan, saya tetap					

enggan untuk memberikan bantuan ketika ada teman satu tim yang mengalami kesulitan.					
Frekuensi Absolut	0	21	3	8	1
Frekuensi Relatif	0%	72%	10%	27%	3,4%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 9 responden yang memilih sangat setuju tidak ada, responden yang memilih setuju sebanyak 21 orang dengan persentase 72%, responden yang memilih ragu sebanyak 3 orang dengan persentase 10%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 8 orang dengan presentase 27% dan responden yang memilih sangat tidak setuju sebanyak 1 orang dengan presentase 3,4%.

Tabel 10. Persentase Butir Pernyataan Nomor 9

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Dari permainan yang diberikan, saya lebih mampu memahami teman satu tim,					
Frekuensi Absolut	0	20	0	12	1
Frekuensi Relatif	0%	69%	0%	41%	3,4

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 10 responden yang memilih sangat setuju tidak ada, responden yang memilih setuju sebanyak 20 orang dengan persentase 69%, responden yang memilih ragu tidak ada, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 12 orang dengan persentase 41% dan responden yang memilih sangat tidak setuju sebanyak 1 orang dengan persentase 3,4%.

Tabel 11. Persentase Butir Pernyataan Nomor 10

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah menjalankan permainan-permainan yang diberikan, saya dapat lebih berbagi cerita dengan teman satu tim.					
Frekuensi Absolut	12	9	8	3	1
Frekuensi Relatif	41%	31%	27%	10%	3,4%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 11 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 12 orang dengan persentase 41, responden yang memilih setuju sebanyak 9 orang dengan persentase 31%, responden yang memilih ragu sebanyak 8 orang dengan persentase 27%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 5 orang

dengan persentase 20% dan responden yang memilih sangat tidak setuju sebanyak 1 orang dengan persentase 3,4%.

Tabel 12. Persentase Butir Pernyataan Nomor 11

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Meskipun sudah menjalankan permainan 'team building, saya tetap tidak mampu berbagi dengan teman satu tim selama ini.					
Frekuensi Absolut	2	19	1	7	4
Frekuensi Relatif	6,9%	65%	3,4%	24%	14%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 12 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%, responden yang memilih setuju sebanyak 19 orang dengan persentase 65%, responden yang memilih ragu sebanyak 1 orang dengan persentase 3,4%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 7 orang dengan persentase 24% dan responden yang memilih sangat tidak setuju sebanyak 4 orang dengan persentase 14%.

Tabel 13. Persentase Butir Pernyataan Nomor 12

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah mengikuti permainan yang diberikan, saya lebih bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan oleh tim					
Frekuensi Absolut	0	21	0	12	0
Frekuensi Relatif	0%	72%	0%	41%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 13 responden yang memilih sangat sesuai tidak ada, responden yang memilih sesuai sebanyak 21 orang dengan persentase 72%, responden yang memilih ragu tidak ada, responden yang memilih tidak sesuai sebanyak 12 orang dengan responden 41% dan responden yang memilih sangat tidak sesuai tidak ada.

Tabel 14. Persentase Butir Pernyataan Nomor 13

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah menjalankan permainan 'team building', saya lebih banyak mengalah saat ada masalah dalam tim.					
Frekuensi Absolut	3	16	10	4	0
Frekuensi Relatif	10%	55%	34%	14%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 14 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 3 orang dengan persentase 10%, responden yang memilih setuju sebanyak 16 orang dengan persentase 55%, responden yang memilih ragu sebanyak 10 orang dengan persentase 34%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 4 orang dengan persentase 14% dan sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 15. Persentase Butir Pernyataan Nomor 14

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Permainan-permainan yang diberikan membuat saya lebih bersedia berkorban untuk kepentingan tim.					
Frekuensi Absolut	14	13	2	2	1
Frekuensi Relatif	48%	45%	6,9%	6,9%	3,4%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 15 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 14 orang dengan persentase 48%, responden yang memilih setuju sebanyak 13 orang dengan persentase 45%, responden yang memilih ragu sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9% dan responden yang memilih sangat tidak setuju sebanyak 1 orang dengan persentase 3,4%.

Tabel 16. Persentase Butir Pernyataan Nomor 15

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Walaupun telah mengikuti permainan 'team building', saya tetap kurang bertanggung jawab di dalam tim.					
Frekuensi Absolut	0	18	12	2	1
Frekuensi Relatif	0%	62%	41%	6,9%	3,4%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 16 responden yang memilih sangat setuju tidak ada, responden yang memilih setuju sebanyak 18 orang dengan persentase 62%, responden yang memilih ragu sebanyak 12 orang dengan persentase 41%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 2 orang dengan presentase 6,9% dan responden yang memilih sangat tidak setuju sebanyak 1 orang dengan presentase 3,4%.

Tabel 17. Persentase Butir Pernyataan Nomor 16

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah mengikuti permainan-permainan 'team building', saya jadi					

lebih bersedia/menerima tugas apapun yang diberikan oleh tim.					
Frekuensi Absolut	14	7	2	1	9
Frekuensi Relatif	48%	24%	6,9%	3,4%	31%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 17 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 14 orang dengan persentase 48%, responden yang memilih setuju sebanyak 7 orang dengan persentase 24%, responden yang memilih ragu sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 1 orang dengan persentase 3,4% dan responden yang memilih sangat tidak setuju sebanyak 9 orang 31%.

Tabel 18. Persentase Butir Pernyataan Nomor 17

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah mengikuti berbagai permainan yang diberikan, kini saya menjalankan tugas dalam tim dengan sebaik-baiknya.					
Frekuensi Absolut	12	9	8	3	1
Frekuensi Relatif	41%	31%	27%	10%	3,4%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 18 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 12 orang dengan persentase 41%, responden yang memilih setuju sebanyak 9 orang dengan persentase 31%, responden yang memilih ragu sebanyak 8 orang dengan persentase 27%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 3 orang dengan persentase 10%, dan sangat tidak setuju sebanyak 1 orang dengan persentase 3,4%.

Tabel 19. Persentase Butir Pernyataan Nomor 18

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
. Meskipun sudah beberapa kali menjalankan permainan 'team building', saya tetap lebih banyak "ngotot" (mempertahankan pendapat sendiri) daripada mengalah.					
Frekuensi Absolut	9	12	7	2	3
Frekuensi Relatif	31%	41%	24%	6,9%	10%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 19 responden yang memilih sangat setuju 9 orang dengan presentase 31%, responden yang memilih setuju sebanyak 12 orang dengan persentase 41%, responden yang memilih ragu sebanyak 7 orang dengan persentase 24%,

responden yang memilih tidak setuju sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9% dan sangat tidak setuju sebanyak 3 orang dengan persentase 10%.

Tabel 20. Persentase Butir Pernyataan Nomor 19

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Melalui permainan-permainan yang diberikan, saya belajar bagaimana menggunakan bahasa yang lebih akrab dengan teman satu tim.					
Frekuensi Absolut	1	14	5	11	2
Frekuensi Relatif	3,4%	48%	17%	38%	6,9%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 20 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 1 orang dengan persentase 3,4, responden yang memilih setuju sebanyak 14 orang dengan persentase 48%, responden yang memilih ragu sebanyak 5 orang dengan persentase 17%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 11 orang dengan persentase 38%, dan responden yang memilih sangat tidak setuju 2 orang dengan presentase 6,9%.

Tabel 21. Persentase Butir Pernyataan Nomor 20

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah mengikuti permainan 'team building', sekarang saya bersegera mengerjakan tugas yang diberikan tim kepada saya.					
Frekuensi Absolut	5	12	7	7	2
Frekuensi Relatif	17%	41%	24%	24%	6,9%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 21 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 5 orang dengan persentase 17%, responden yang memilih setuju sebanyak 12 orang dengan persentase 41%, responden yang memilih ragu sebanyak 7 orang dengan persentase 24%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 7 orang dengan persentase 24%, dan sangat tidak setuju sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%.

Tabel 22. Persentase Butir Pernyataan Nomor 21

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
. Dari permainan 'team building' yang diberikan, kini saya lebih mengutamakan kepentingan bersama ketika tim mengalami masalah.					
Frekuensi Absolut	10	9	1	9	4
Frekuensi Relatif	34%	31%	3,4%	31%	14%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 22 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 10 orang dengan persentase 34%, responden yang memilih setuju sebanyak 9 orang dengan persentase 31%, responden yang memilih ragu tidak ada, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 1 orang dengan persentase 3,4%, dan responden yang memilih sangat tidak setuju sebanyak 4 orang dengan presentase 14%.

Tabel 23. Persentase Butir Pernyataan Nomor 22

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Dari proses permainan-permainan yang diberikan, saya menjadi lebih tahu batasan (tidak menyinggung perasaan) pada saat bercanda dengan teman satu tim.					
Frekuensi Absolut	8	12	1	12	0
Frekuensi Relatif	27%	41%	3,4%	41%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 23 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 8 orang dengan persentase 27%, responden yang memilih setuju sebanyak 12 orang dengan persentase 41%, responden yang memilih ragu sebanyak 1 orang dengan persentase 3,4%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 12 orang dengan persentase 41%, dan sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 24. Persentase Butir Pernyataan Nomor 23

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah mengikuti permainan-					

permainan team building, saya lebih mampu bekerjasama dengan rekan satu tim.					
Frekuensi Absolut	6	14	2	11	0
Frekuensi Relatif	21%	48%	6,9%	38%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 24 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 6 orang dengan persentase 21%, responden yang memilih setuju sebanyak 14 orang dengan persentase 48%, responden yang memilih ragu sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 11 orang dengan persentase 38%, dan sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 25. Persentase Butir Pernyataan Nomor 24

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah mengikuti permainan, saya merasa adanya saling ketergantungan dengan teman-teman satu tim					
Frekuensi Absolut	6	14	2	11	0
Frekuensi Relatif	21%	48%	6,9%	38%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 25 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 6 orang dengan persentase 21%, responden yang memilih setuju sebanyak 4 orang dengan persentase 48%, responden yang memilih ragu sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 11 orang dengan persentase 38% dan sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 26. Persentase Butir Pernyataan Nomor 25

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah permainan 'team building', teman-teman satu tim tetap tidak bisa memahami apa yang saya katakan.					
Frekuensi Absolut	10	10	1	12	0
Frekuensi Relatif	34%	34%	3,4%	41%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 26 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 10 orang dengan persentase 34%, responden yang memilih setuju sebanyak 10 orang dengan persentase 34%, responden yang memilih ragu sebanyak 1 orang dengan persentase 3,4% responden yang memilih tidak setuju sebanyak 12 orang dengan persentase 41% dan sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 27. Persentase Butir Pernyataan Nomor 26

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Dari permainan-permainan yang diberikan, saat ini saya menjadi lebih banyak memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah tim					
Frekuensi Absolut	6	13	2	12	0
Frekuensi Relatif	21%	45%	6,9%	41%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 27 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 6 orang dengan persentase 21%, responden yang memilih setuju sebanyak 13 orang dengan persentase 45%, responden yang memilih ragu sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 12 orang dengan persentase 41% dan sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 28. Persentase Butir Pernyataan Nomor 27

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Meskipun sudah menjalankan permainan-permainan 'team building', saya tetap tidak ingin					

berperan dalam menyelesaikan masalah tim.					
Frekuensi Absolut	5	14	2	12	0
Frekuensi Relatif	17%	48%	6,9%	41%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 28 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 5 orang dengan persentase 17%, responden yang memilih setuju sebanyak 14 orang dengan persentase 48%, responden yang memilih ragu sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 12 orang dengan persentase 41%, dan sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 29. Persentase Butir Pernyataan Nomor 28

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Dari permainan-permainan yang diberikan, saya menjadi lebih bersemangat memberikan usul jika tim mengalami masalah					
Frekuensi Absolut	2	17	2	12	0
Frekuensi Relatif	6,9%	58%	6,9%	41%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 29 responden yang memilih sangat setuju sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%, responden yang memilih setuju sebanyak 16 orang dengan persentase 55%, responden yang memilih ragu sebanyak 2 orang dengan persentase 6,9%, responden yang memilih tidak setuju sebanyak 2 orang dengan presentase 41% dan sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 30. Persentase Butir Pernyataan Nomor 29

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Setelah menjalankan permainan, saya menjadi ingin lebih banyak memberikan kontribusi/andil untuk kemajuan tim					
Frekuensi Absolut	0	26	1	6	0
Frekuensi Relatif	0%	89%	3,4%	21%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 7 responden yang memilih sangat setuju tidak ada, responden yang memilih setuju sebanyak 26 orang dengan persentase 89%, responden yang memilih ragu sebanyak 1 orang dengan presentase 3,4, dan responden yang memilih tidak setuju sebanyak 6 orang dengan presentase sebanyak 21% dan responden yang memilih sangat tidak setuju tidak ada.

Tabel 31. Persentase Butir Pernyataan Nomor 30

Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Meskipun sudah beberapa kali menyelesaikan permainan, ucapan saya masih sering membuat teman satu tim merasa sakit hati.					
Frekuensi Absolut	0	26	1	6	0
Frekuensi Relatif	0%	89%	3,4%	21%	0%

Dari data di atas maka disimpulkan, dari pernyataan butir no 7 responden yang memilih sangat setuju tidak ada, responden yang memilih setuju sebanyak 26 orang dengan persentase 89%, responden yang memilih ragu sebanyak 1 orang dengan presentase 3,4, dan responden yang memilih tidak setuju sebanyak 6 orang dengan presentase sebanyak 21% dan responden yang memilih sangat tidak setuju tidak ada.

2) Analisa Deskriptif Dalam Bentuk Tabel Dan Persentase Pada Tiap Indikator

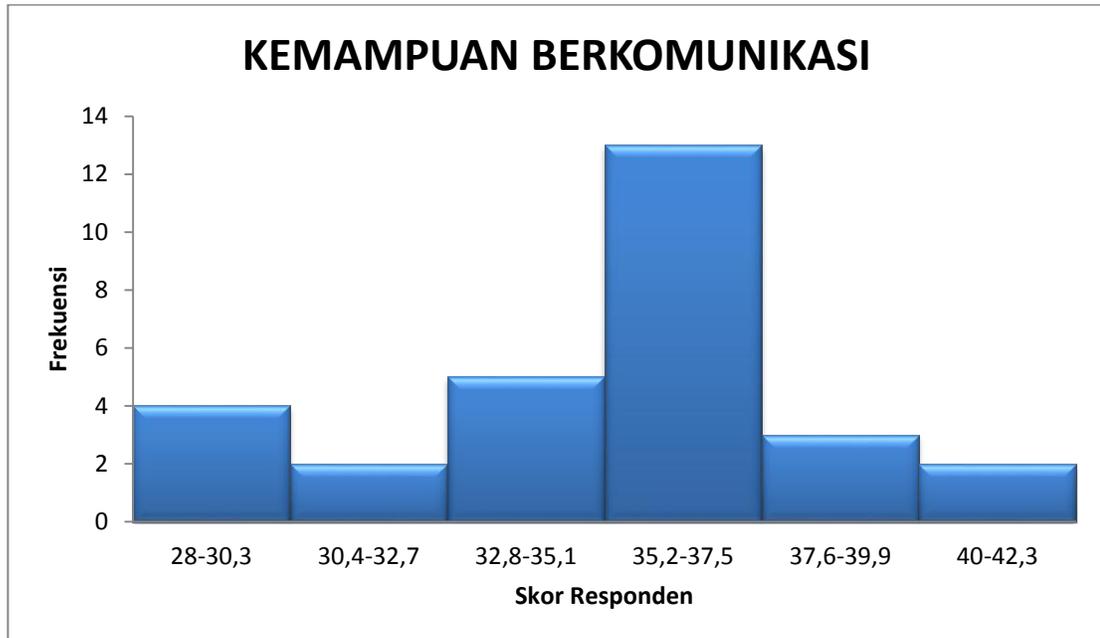
Setelah melakukan uji instrumen kepada siswa Siswa dan mendapatkan data yang valid untuk digunakan dalam penelitian. Maka diperoleh data setiap indikator sebagai berikut:

1. Indikator Kemampuan Berkomunikasi

Tabel 32. Persentase Dimensi Berkomunikasi

Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
28-30,3	4	14%
30,4-32,7	2	6,90%
32,8-35,1	5	17,24%
35,2-37,5	13	44,83%
37,6-39,9	3	10,34%
40-42,3	2	6,90%
Total	29	100%

Berdasarkan data tersebut di atas dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut: pada indikator Aspek kemampuan berkomunikasi, siswa yang mempunyai skor 28 - 30,3 sebanyak 4 orang atau 14%, siswa yang mempunyai skor 30,4 - 32,7 sebanyak 2 orang atau 6,90%, siswa yang mempunyai skor 32,8 – 35,1 sebanyak 5 orang atau 17,24%, siswa yang mempunyai skor 35,2 - 37,5 sebanyak 13 orang atau 44,83% siswa yang mempunyai skor 37,6 - 39,9 sebanyak 3 orang atau 10,34%, dan siswa yang mempunyai skor 40 - 42,3 sebanyak 2 orang atau 6,90%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang berikut :



Gambar 7. Diagram Batang Indikator Kemampuan Berkomunikasi

2. Kesiediaan Untuk Berpartisipasi

Tabel 33. Persentase Dimensi Kesiediaan Untuk Berkomunikasi

Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
18-20,1	1	3,45%
20,2-22,3	0	0,00%
22,4-24,5	5	17,24%
24,6-26,7	7	24,14%
26,8-28,9	11	37,93%
29-31,1	5	17,24%
Total	29	100%

Berdasarkan data tersebut di atas dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut: pada indikator kepercayaan, siswa yang mempunyai skor 18 – 20,1 sebanyak 1 orang atau 3,45%, siswa yang mempunyai skor 20,2 – 22,3 sebanyak 0 orang atau 00%, siswa yang mempunyai skor 22,4 – 24,5

sebanyak 5 orang atau 17,24%, dan siswa yang mempunyai skor 24,6 – 26,7 sebanyak 7 orang atau 24,14%, siswa yang mempunyai skor 26,8 – 28,9 sebanyak 11 orang atau 37,93%, dan siswa yang mempunyai skor 29–31,1 sebanyak 5 orang atau 17,24%, Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang berikut :



Gambar 8. Diagram Batang Dimensi Kesiediaan Untuk Berpartisipasi

3. Menghormati Dan Saling Berbagi

Tabel 34. Persentase Indikator Menghormati Dan Saling Berbagi

Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
27-29,3	4	14%
29,4-32,5	6	21%
32,6-34,7	6	21%
34,8-36,9	9	31%
37-39,1	3	10%
39,2-41,3	1	3,40%
Total	29	100%

Berdasarkan data tersebut di atas dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut: pada indikator kekompakan, siswa yang mempunyai skor 27 – 29,3 sebanyak 4 orang atau 14%, siswa yang mempunyai skor 29,4 – 32,5 sebanyak 6 orang atau 21%, siswa yang mempunyai skor 32,6 – 34,7 sebanyak 6 orang atau 21%, siswa yang mempunyai skor 34,8 - 36,9 sebanyak 9 orang atau 31%, siswa yang mempunyai skor 37 – 39,1 sebanyak 3 orang atau 10%, siswa yang mempunyai skor 39,2 – 41,3 sebanyak 1 orang atau 3,40%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang berikut :



Gambar 9. Diagram Batang Dimensi Menghormati Dan Saling Berbagi

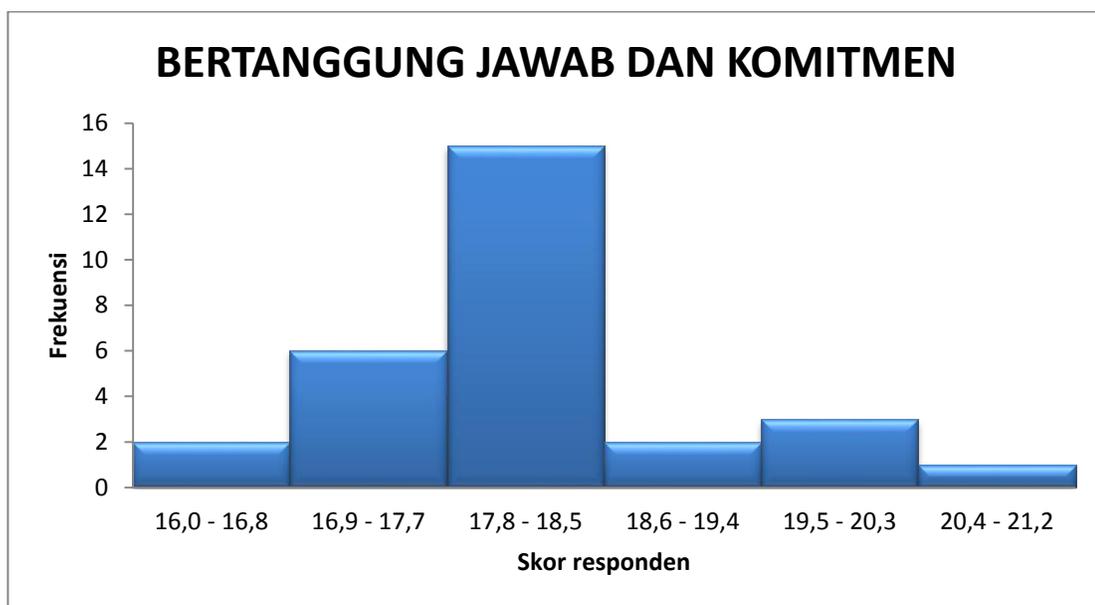
4. Bertanggung Jawab Dan Komitmen

Tabel 35. Persentase Dimensi Bertanggung Jawab

Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
16,0 - 16,8	2	6,90%
16,9 - 17,7	6	20,69%
17,8 - 18,5	15	51,72%
18,6 - 19,4	2	6,90%
19,5 - 20,3	3	10,34%
20,4 - 21,2	1	3,45%
Total	29	100%

Berdasarkan data tersebut di atas dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut: pada indikator bertanggung jawab dan komitmen, siswa yang mempunyai skor 16 - 16,8 sebanyak 2 orang atau 6,90%, siswa yang mempunyai skor 16,9 – 17,7 sebanyak 6 orang atau 20,69%, siswa yang

mempunyai skor 17,8 – 18,5 sebanyak 15 orang atau 51,72%, siswa yang mempunyai skor 18,6 – 19,4 sebanyak 2 orang atau 6,90%, siswa yang mempunyai skor 19,5 - 20,3 sebanyak 3 orang atau 10,34% Dan siswa yang mempunyai skor 20,4 – 21,2 sebanyak 1 orang atau 3,45%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang berikut :



Gambar 10. Diagram Batang Dimensi Bertanggung jawab dan komitmen

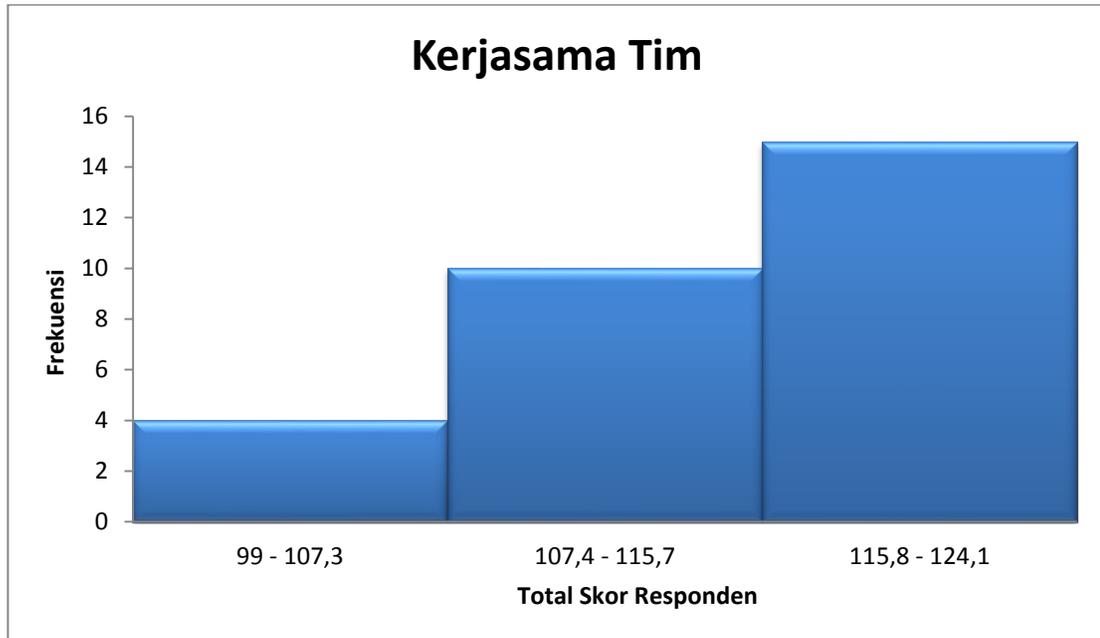
C. Analisa Deskriptif

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan selama beberapa pertemuan, diperoleh data Tingkat Kerjasama Tim Dalam Permainan Siswa SMA Negeri 10 Tangerang, dibagi menjadi tiga kategori yaitu: Tinggi, Sedang, dan rendah dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 52. Pengkategorian Data Keseluruhan

Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
99 - 107,3	4	13,79%
107,4 - 115,7	10	34,48%
115,8 - 124,1	15	51,72%
Total	29	100%

Dari tabel di atas dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut: kerjasama siswa dengan kategori tinggi berjumlah 15 orang, dan untuk kategori sedang berjumlah 10 orang, serta kategori rendah berjumlah 4 orang. Jadi terlihat bahwa jumlah kerjasama tim siswa ditinjau dari keseluruhan faktor atau indikator dengan mempersentasikan adalah sebagai berikut: kategori tinggi bila dipersentasikan adalah 12%, dan untuk kategori sedang bila dipersentasikan adalah 64%, serta untuk kategori rendah bila dipersentasikan adalah 24%. Persentase jumlah Tingkat Kerjasama Tim Dalam Permainan Pada Siswa SMA Negeri Tangerang dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar 11. Diagram Batang Analisa Tingkat Kerjasama Dalam Permainan Pada Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler SMAN 10 Tangerang

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian yang dilakukan masih memiliki keterbatasan, sehingga perlu dicermati adanya berbagai kelemahan, diantaranya:

1. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, jadi responden memilih jawaban yang sesuai dengan keinginannya. Untuk mengatasinya perlu memberikan pengarahan secukupnya terhadap hal-hal yang belum dimengerti oleh responden.

2. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket.
Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi penjelasan lebih terhadap maksud dan tujuan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Tingkat kerjasama tim pada siswa SMAN 10 Tangerang dengan kategori tinggi berjumlah 3 orang, dan untuk kategori sedang berjumlah 16, serta kategori rendah berjumlah 6 orang. Jadi terlihat bahwa jumlah tingkat kerjasama siswa ditinjau dari keseluruhan faktor atau indikator dengan mempersentasikan adalah sebagai berikut: kategori tinggi bila dipersentasikan adalah 12%, dan untuk kategori sedang bila dipersentasikan adalah 64%, serta untuk kategori rendah bila dipersentasikan adalah 24%.

B. Saran

Saran dari peneliti serta para Guru adalah menerapkan berbagai macam permainan-permainan baik dalam kegiatan ekstrakurikuler ataupun dalam pelajaran pendidikan jasmani yang mengandung unsur kerjasama tim di dalam pembelajaran SMA Negeri 10 Tangerang. Melalui penerapan tersebut akan menghasilkan siswa-siswi yang mempunyai mental kerjasama tim yang berkualitas guna mempersiapkan untuk terjun dalam dunia kerja yang mempunyai nilai sosialisasi yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

A.Esnoe Sanoesi, *Panduan Outbound 1 Low Impact Games*
(Yogyakarta, Penerbit Kanisius, 2010)

Dani Wardani, *Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar Dari Suatu Permainan*, (Bandung: Edukasia, 2009)

David W, Frank P, *Dinamika Kelompok Teori Dan Keterampilan*
(Jakarta: Permata Puri Media, 2012)

Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2010)

Hamid Bahari, *Permainan-Permainan Outbound*
(Yogyakarta;desember 2010)

Hamid bahari, *Ide-Ide Super Permainan-Permainan outbound*,
(Jakarta, 2010)

Indra Soefandi dan Achmad Pramudya, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak* (Jakarta: Bee Media Indoesia, 2009)

John C. Maxwell *Mastering Soft Skills For Workplace Success* (USA :
Departement Of Labour. 2007)

John C. Maxwell, *Team Work 101*(Surabaya ; PT Menuju Insan Cemerlang 2010)

Mayesty, dikutip langsung oleh Nurani Sujiono, Yuliani, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. (Jakarta: Indeks, 2010)

Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta; rajawali 1990)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung;ALFABETA 2010)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Alfabeta Bandung, 2007),

Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000)

Sukintaka, Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes (Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, 1992)

WJS.Poerwadarminto, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996)

<http://eprints.uny.ac.id//Bab2.pdf> diakses tanggal 9 Januari 2015

www.fiba.com di akses pada tanggal 26 Januari 2015

<http://www.sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/pdf> (diakses tanggal 10 Januari 2015)

<http://sman1-slo.sch.ekstrakurikuler-sekolah.html> di akses tgl 11 Januari 2015

LAMPIRAN

Lampiran 1.

Angket Uji Coba Instrumen Tingkat Kerjasama Tim Melalui Permainan Pada Siswa Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola basket SMA Negeri 10 Tangerang

ANGKET ISIAN

TINGKAT KERJASAMA TIM MELALUI PERMAINAN PADA SISWA YANG MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET DI SMA NEGERI 10 TANGERANG KUESIONER UJI INSTRUMEN TINGKAT KERJASAMA TIM

Nama : _____ Usia : _____ tahun
Jenis Kelamin : _____ Kelas : _____

Berikut ini adalah pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan kondisi kamu SETELAH kamu mengikuti permainan-permainan kerjasama tim (team building) yang diberikan. Jawablah sesuai dengan keadaan, perasaan dan pikiran kamu sendiri tanpa dipengaruhi siapapun. Jawabanmu akan dijamin kerahasiaannya. Berilah tanda (v) pada kolom yang menjadi jawabanmu :

- STS** jika pernyataan Sangat Tidak Sesuai dengan diri kamu
TS jika pernyataan Tidak Sesuai dengan diri kamu
R jika pernyataan membuat kamu Ragu-ragu
S jika pernyataan Sesuai dengan diri kamu
SS jika pernyataan Sangat Sesuai dengan diri kamu

No	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		STS	TS	R	S	SS
1	Setelah mengikuti permainan yang diberikan, saya menjadi lebih sabar mendengarkan teman satu tim yang sedang berbicara.					
2	Setelah menjalankan permainan 'team building, saya jadi lebih tahu cara yang tepat dalam menyampaikan pesan kepada teman satu tim,					
	Meskipun sudah menjalankan permainan 'team					

No	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		STS	TS	R	S	SS
3	building', saya tetap tidak mampu memahami teman satu tim.					
4	Setelah mengikuti permainan-permainan yang diberikan, saya lebih mampu memberikan kesempatan teman satu tim untuk memberikan ide/gagasannya					
5	Setelah mengikuti permainan yang diberikan, sekarang saya lebih banyak menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh teman-teman satu tim					
6	Meskipun sudah menjalankan permainan 'team building', saya tetap cuek/tidak peduli ketika teman satu tim mengekspresikan keinginannya					
7	Permainan-permainan 'team building' yang diberikan membuat saya merasa lebih terlibat secara emosi dalam tim					
8	Permainan-permainan yang diberikan mengajari saya agar memberikan kesempatan teman satu tim untuk mengekspresikan keinginannya.					
9	Setelah mengikuti permainan-permainan yang diberikan, saya tetap enggan untuk memberikan bantuan ketika ada teman satu tim yang mengalami kesulitan.					
10	Dari permainan yang diberikan, saya lebih mampu memahami teman satu tim,					
11	Setelah menjalankan permainan-permainan yang diberikan, saya dapat lebih berbagi cerita dengan teman satu tim.					
12	Meskipun sudah menjalankan permainan 'team building, saya tetap tidak mampu berbagi dengan teman satu tim selama ini.					
13	Setelah mengikuti permainan yang diberikan, saya lebih bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan oleh tim					
14	Setelah menjalankan permainan 'team building', saya lebih banyak mengalah saat ada masalah dalam tim.					
15	Permainan-permainan yang diberikan membuat saya lebih bersedia berkorban untuk kepentingan					

No	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		STS	TS	R	S	SS
	tim.					
16	Walaupun telah mengikuti permainan 'team building', saya tetap kurang bertanggung jawab di dalam tim.					
17	Setelah mengikuti permainan-permainan 'team building', saya jadi lebih bersedia/menerima tugas apapun yang diberikan oleh tim.					
18	Setelah mengikuti berbagai permainan yang diberikan, kini saya menjalankan tugas dalam tim dengan sebaik-baiknya.					
19	Meskipun sudah beberapa kali menjalankan permainan 'team building', saya tetap lebih banyak "ngotot" (mempertahankan pendapat sendiri) daripada mengalah.					
20	Melalui permainan-permainan yang diberikan, saya belajar bagaimana menggunakan bahasa yang lebih akrab dengan teman satu tim.					
21	Setelah mengikuti permainan 'team building', sekarang saya bersegera mengerjakan tugas yang diberikan tim kepada saya.					
22	Dari permainan 'team building' yang diberikan, kini saya lebih mengutamakan kepentingan bersama ketika tim mengalami masalah.					
23	Dari proses permainan-permainan yang diberikan, saya menjadi lebih tahu batasan (tidak menyinggung perasaan) pada saat bercanda dengan teman satu tim.					
24	Setelah mengikuti permainan-permainan team building, saya lebih mampu bekerjasama dengan rekan satu tim.					
25	Setelah mengikuti permainan, saya merasa adanya saling ketergantungan dengan teman-teman satu tim					
26	Setelah permainan 'team building', teman-teman satu tim tetap tidak bisa memahami apa yang saya katakan.					
27	Dari permainan-permainan yang diberikan, saat ini saya menjadi lebih banyak memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah tim					
28	Meskipun sudah menjalankan permainan-					

No	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		STS	TS	R	S	SS
	permainan 'team building', saya tetap tidak ingin berperan dalam menyelesaikan masalah tim.					
29	Dari permainan-permainan yang diberikan, saya menjadi lebih bersemangat memberikan usul jika tim mengalami masalah					
30	Setelah menjalankan permainan, saya menjadi ingin lebih banyak memberikan kontribusi/andil untuk kemajuan tim					
31	Meskipun telah menjalankan permainan 'team building', saya tetap pasif ketika tim memberikan peran tertentu kepada saya.					
32	Meskipun sudah beberapa kali menyelesaikan permainan, ucapan saya masih sering membuat teman satu tim merasa sakit hati.					
33	Meskipun telah diberikan berbagai permainan 'team building', saya tetap tidak peduli dengan kemajuan atau kemunduran yang terjadi dalam tim					

Lampiran 2.

Uji Validitas Angket Tingkat Kerjasama Tim

X	NAMA	x1	x2	x3	x4	x5
1		4	4	2	3	4
2		4	4	4	3	4
3		4	4	4	4	4
4		4	4	4	4	4
5		4	4	4	4	4
6		4	4	4	4	4
7		4	4	4	4	4
8		4	4	3	5	4
9		4	4	4	4	4
10		4	4	2	4	4
11		5	4	4	5	5
12		4	4	4	3	4
13		4	2	4	4	3
14		5	3	4	4	4
15		4	5	4	3	4
16		5	5	4	4	4
17		5	5	4	4	4
18		5	3	4	2	3
19		2	1	2	5	4
20		5	5	5	5	5
21		4	4	4	3	4
	rhitung	0,51	0,50	0,50	0,47	0,45
	rtable	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433
		Valid	Valid	Valid	valid	Valid
	varian butir	0,46	0,93	0,61	0,63	0,20
	varian total	233,090476				
	jumlah varian butir	34,01				
	reliabilitas	0,85407261				

x14	x15	x16	x18	x19	x20	x21	x22	x23
3	5	4	3	3	4	5	5	5
3	5	5	5	3	3	4	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	1	2	4	4	4	4	4	4
4	4	2	4	2	4	4	4	4
4	4	2	4	2	4	4	4	4
4	4	2	4	2	4	4	4	4
4	4	1	4	5	4	4	3	5
4	4	1	4	5	4	4	4	4
3	4	2	4	4	3	3	3	3
4	4	2	3	3	4	4	5	4
4	2	1	3	4	4	5	4	3
2	5	5	4	4	4	4	4	4
3	3	4	4	5	4	4	4	5
3	5	5	5	3	3	4	5	5
3	5	5	4	5	4	4	5	4
4	4	5	4	4	4	4	4	4
3	2	1	4	4	3	3	3	3
3	3	1	3	1	4	4	1	4
5	5	3	5	5	5	5	5	4
2	1	2	3	2	4	2	4	2
0,55	0,60	0,44	0,54	0,50	0,44	0,56	0,53	0,52
0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433
Valid								
0,56	1,61	2,46	0,39	1,46	0,23	0,45	0,90	0,60

x24	x25	x26	x27	x28	x29	x30	x31	x32	x33
4	3	2	4	5	3	4	1	2	5
3	5	1	4	5	3	4	2	1	3
2	1	4	4	4	4	4	2	4	4
4	4	3	3	3	4	4	2	4	2
4	4	4	4	3	4	4	2	4	2
4	4	4	4	3	4	4	2	4	2
4	4	4	4	3	4	4	4	4	2
4	3	1	4	3	4	4	4	1	2
5	4	4	4	5	4	4	2	5	5
4	4	3	3	2	5	4	4	2	1
5	3	1	5	2	4	5	4	5	4
2	1	4	4	3	4	3	4	3	2
4	3	4	4	4	4	4	2	4	4
5	5	3	3	4	4	4	3	4	4
3	5	2	4	5	3	4	4	5	3
4	4	5	4	4	4	4	5	4	2
4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	2	4	3	3	1	2
5	4	3	4	1	4	5	3	2	1
5	5	5	4	5	5	5	4	4	5
1	1	1	2	3	1	3	1	5	5
0,46	0,49	0,46	0,55	0,57	0,47	0,53	0,42	0,46	0,35
0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433
Valid	drop	Valid	Drop						
1,16	1,56	1,83	0,39	1,36	0,66	0,30	1,35	1,86	1,85

Lampiran 3.**Angket Setelah Uji Validitas**

ANGKET ISIAN

TINGKAT KERJASAMA TIM MELALUI PERMAINAN PADA SISWA YANG MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET DI SMA NEGERI 10 TANGERANG KUESIONER UJI INSTRUMEN PEMBENTUKAN KERJASAMA TIM

Nama : _____ Usia : _____ tahun
Jenis Kelamin : _____ Kelas : _____

Berikut ini adalah pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan kondisi kamu SETELAH kamu mengikuti permainan-permainan kerjasama tim (team building) yang diberikan. Jawablah sesuai dengan keadaan, perasaan dan pikiran kamu sendiri tanpa dipengaruhi siapapun. Jawabanmu akan dijamin kerahasiaannya. Berilah tanda (v) pada kolom yang menjadi jawabanmu :

- STS** jika pernyataan Sangat Tidak Sesuai dengan diri kamu
TS jika pernyataan Tidak Sesuai dengan diri kamu
R jika pernyataan membuat kamu Ragu-ragu
S jika pernyataan Sesuai dengan diri kamu
SS jika pernyataan Sangat Sesuai dengan diri kamu

No	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		STS	TS	R	S	SS
1	Setelah mengikuti permainan yang diberikan, saya menjadi lebih sabar mendengarkan teman satu tim yang sedang berbicara.					
2	Setelah menjalankan permainan 'team building, saya jadi lebih tahu cara yang tepat dalam menyampaikan pesan kepada teman satu tim,					
3	Meskipun sudah menjalankan permainan 'team building', saya tetap tidak mampu memahami teman satu tim.					
4	Setelah mengikuti permainan-permainan yang diberikan, saya lebih mampu memberikan kesempatan teman satu tim untuk memberikan ide/gagasannya					
5	Setelah mengikuti permainan yang diberikan, sekarang saya lebih banyak menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh teman-teman satu tim					
6	Meskipun sudah menjalankan permainan 'team building', saya tetap cuek/tidak peduli ketika teman satu tim mengekspresikan keinginannya					

No	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		STS	TS	R	S	SS
7	Permainan-permainan yang diberikan mengajari saya agar memberikan kesempatan teman satu tim untuk mengekspresikan keinginannya.					
8	Setelah mengikuti permainan-permainan yang diberikan, saya tetap enggan untuk memberikan bantuan ketika ada teman satu tim yang mengalami kesulitan.					
9	Dari permainan yang diberikan, saya lebih mampu memahami teman satu tim,					
10	Setelah menjalankan permainan-permainan yang diberikan, saya dapat lebih berbagi cerita dengan teman satu tim.					
11	Meskipun sudah menjalankan permainan 'team building, saya tetap tidak mampu berbagi dengan teman satu tim selama ini.					
12	Setelah mengikuti permainan yang diberikan, saya lebih bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan oleh tim					
13	Setelah menjalankan permainan 'team building', saya lebih banyak mengalah saat ada masalah dalam tim.					
14	Permainan-permainan yang diberikan membuat saya lebih bersedia berkorban untuk kepentingan tim.					
15	Walaupun telah mengikuti permainan 'team building', saya tetap kurang bertanggung jawab di dalam tim.					
16	Setelah mengikuti permainan-permainan 'team building', saya jadi lebih bersedia/menerima tugas apapun yang diberikan oleh tim.					
17	Setelah mengikuti berbagai permainan yang diberikan, kini saya menjalankan tugas dalam tim dengan sebaik-baiknya.					
18	Meskipun sudah beberapa kali menjalankan permainan 'team building', saya tetap lebih banyak "ngotot" (mempertahankan pendapat sendiri) daripada mengalah.					
19	Melalui permainan-permainan yang diberikan, saya belajar bagaimana menggunakan bahasa yang					

No	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		STS	TS	R	S	SS
	lebih akrab dengan teman satu tim.					
20	Setelah mengikuti permainan 'team building', sekarang saya bersegera mengerjakan tugas yang diberikan tim kepada saya.					
21	Dari permainan 'team building' yang diberikan, kini saya lebih mengutamakan kepentingan bersama ketika tim mengalami masalah.					
22	Dari proses permainan-permainan yang diberikan, saya menjadi lebih tahu batasan (tidak menyinggung perasaan) pada saat bercanda dengan teman satu tim.					
23	Setelah mengikuti permainan-permainan team building, saya lebih mampu bekerjasama dengan rekan satu tim.					
24	Setelah mengikuti permainan, saya merasa adanya saling ketergantungan dengan teman-teman satu tim					
25	Setelah permainan 'team building', teman-teman satu tim tetap tidak bisa memahami apa yang saya katakan.					
26	Dari permainan-permainan yang diberikan, saat ini saya menjadi lebih banyak memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah tim					
27	Meskipun sudah menjalankan permainan-permainan 'team building', saya tetap tidak ingin berperan dalam menyelesaikan masalah tim.					
28	Dari permainan-permainan yang diberikan, saya menjadi lebih bersemangat memberikan usul jika tim mengalami masalah					
29	Meskipun telah menjalankan permainan 'team building', saya tetap pasif ketika tim memberikan peran tertentu kepada saya.					
30	Meskipun telah diberikan berbagai permainan 'team building', saya tetap tidak peduli dengan kemajuan atau kemunduran yang terjadi dalam tim					

Mencari Interval Kelas Kesiediaan untuk berpartisipasi

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang} &= \text{nilai terbesar} - \text{nilai terkecil} \\
 &= 42-28 \\
 &= 14 \\
 \text{Banyak Kelas (BK)} &= 1 + (3,3) \log n \\
 &= 1 + (3,3) \log 29 \\
 &= 1 + (3,3) 1,46 \\
 &= 1 + 4,82 \\
 &= 5,82 (6) \\
 \text{Panjang Kelas (PK)} &= \frac{R}{BK} \\
 &= \frac{14}{6} \\
 &= 2,3
 \end{aligned}$$

2. Dimensi kesiediaan untuk berpartisipasi

Indikator 2	9	24	25	27	28	29	30	Total
responden 1	5	3	3	4	4	4	4	27
responden 2	2	4	4	5	2	4	3	24
responden 3	4	2	1	4	4	4	4	23
responden 4	1	3	5	4	5	3	4	25
responden 5	1	4	3	4	5	3	4	24
responden 6	4	5	2	4	4	4	4	27
responden 7	4	4	2	4	4	5	5	28
responden 8	4	5	3	4	4	4	4	28
responden 9	4	5	2	5	4	5	5	30
responden 10	4	4	2	5	4	5	5	29
responden 11	4	4	2	4	4	4	4	26
responden 12	4	3	2	4	4	4	4	25

responden 13	5	3	2	5	4	4	4	27
responden 14	4	5	3	4	4	4	4	28
responden 15	5	4	4	4	4	4	4	29
responden 16	1	3	5	4	5	3	4	25
responden 17	3	4	4	4	3	4	4	26
responden 18	1	5	1	3	5	5	5	25
responden 19	2	4	4	3	3	4	4	24
responden 20	3	5	5	5	1	4	5	28
responden 21	4	4	4	4	3	4	4	27
responden 22	2	4	4	4	3	4	4	25
responden 23	2	4	4	4	3	4	4	25
responden 24	4	4	3	4	3	4	4	26
responden 25	5	5	4	4	5	4	4	31
responden 26	2	4	4	3	2	5	4	24
responden 27	1	5	3	5	2	4	5	25
responden 28	1	2	1	4	3	4	3	18
responden 29	4	5	5	3	4	4	4	29

Rentang = nilai terbesar – nilai terkecil
= 31 - 18
= 13

Banyak Kelas (BK) = $1 + (3,3) \log n$
= $1 + (3,3) \log 29$
= $1 + (3,3) 1,46$

$$\begin{aligned}
 &= 1 + 4,82 \\
 &= 5,82 \text{ (6)} \\
 \text{Panjang Kelas (PK)} &= \frac{R}{BK} \\
 &= \frac{13}{6} \\
 &= 2,1
 \end{aligned}$$

3. Dimensi menghormati dan saling berbagi

indikator 3	11	12	14	15	19	20	22	23	32	total
responden 1	4	3	3	4	4	3	3	3	1	28
responden 2	3	4	2	5	4	4	4	4	4	34
responden 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
responden 4	4	1	3	5	3	3	5	5	1	30
responden 5	4	1	3	5	3	4	5	5	2	32
responden 6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35
responden 7	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35
responden 8	2	3	5	4	4	4	4	5	4	35
responden 9	2	2	5	4	4	4	4	5	4	34
responden 10	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35
responden 11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
responden 12	4	2	5	4	1	5	4	5	4	34
responden 13	4	2	5	4	5	5	4	5	4	38
responden 14	4	2	5	4	4	4	4	5	4	36
responden 15	4	4	3	2	5	4	5	4	4	35
responden 16	4	1	3	5	3	3	5	5	1	30

responden 17	3	3	4	3	2	3	3	4	2	27
responden 18	4	5	5	4	5	5	5	4	4	41
responden 19	4	4	2	1	4	4	4	4	4	31
responden 20	4	4	3	4	1	4	2	4	2	28
responden 21	4	4	4	4	2	4	4	4	4	34
responden 22	4	2	4	4	2	4	4	4	4	32
responden 23	4	2	4	4	2	4	4	4	4	32
responden 24	3	5	4	4	5	4	4	5	4	38
responden 25	5	4	4	2	4	4	4	3	3	33
responden 26	4	5	4	5	3	4	5	4	5	39
responden 27	4	3	3	4	4	3	3	3	2	29
responden 28	4	4	2	4	5	4	4	4	5	36
responden 29	4	4	4	4	5	4	3	5	1	34

Lampiran 3. Mencari Interval Kelas

Rentang = nilai terbesar – nilai terkecil

$$= 41 - 27$$

$$= 14$$

Banyak Kelas (BK) = $1 + (3,3) \log n$

$$= 1 + (3,3) \log 29$$

$$= 1 + (3,3) 1,46$$

$$= 1 + 4,82$$

$$= 5,82 (6)$$

Panjang Kelas (PK) = $\frac{R}{BK}$

$$= \frac{14}{6}$$

$$= 2,3$$

4. Dimensi bertanggung jawab dan komitmen

indikator 4	soal 13	soal 16	soal 17	soal 18	soal 21	Total
responden 1	4	2	4	4	3	17
responden 2	3	2	4	4	4	17
responden 3	4	2	4	4	4	18
responden 4	2	5	4	5	4	20
responden 5	2	4	5	3	5	19
responden 6	4	2	3	4	4	17
responden 7	4	2	3	5	4	18
responden 8	4	2	3	5	4	18
responden 9	4	2	3	5	4	18
responden 10	4	2	3	5	4	18
responden 11	4	2	4	4	4	18
responden 12	4	2	4	2	4	16
responden 13	4	2	4	2	4	16
responden 14	4	2	3	5	4	18
responden 15	4	2	4	4	4	18
responden 16	2	5	4	5	4	20
responden 17	4	4	4	3	4	19
responden 18	5	1	5	4	4	19

responden 19	4	2	4	4	4	18
responden 20	5	3	5	4	4	21
responden 21	4	2	4	4	4	18
responden 22	4	2	4	4	4	18
responden 23	4	2	4	4	4	18
responden 24	4	2	4	4	4	18
responden 25	3	4	2	4	5	18
responden 26	5	2	3	3	4	17
responden 27	4	2	4	4	3	17
responden 28	4	1	4	4	4	17
responden 29	5	1	4	4	4	18

Lampiran 3. Mencari Interval Kelas

Rentang = nilai terbesar – nilai terkecil
= 21 - 16
= 17

Banyak Kelas (BK) = $1 + (3,3) \log n$
= $1 + (3,3) \log 29$
= $1 + (3,3) 1,46$
= $1 + 4,82$
= 5,82 (6)

Panjang Kelas (PK) = $\frac{R}{BK}$
= $\frac{17}{6}$
= 0,8

27	28	29	30	11	12	14	15	19	20	22	23	32
4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	1
5	2	4	3	3	4	2	5	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	5	3	4	4	1	3	5	3	3	5	5	1
4	5	3	4	4	1	3	5	3	4	5	5	2
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	2	3	5	4	4	4	4	5	4
5	4	5	5	2	2	5	4	4	4	4	5	4
5	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	2	5	4	1	5	4	5	4
5	4	4	4	4	2	5	4	5	5	4	5	4
4	4	4	4	4	2	5	4	4	4	4	5	4
4	4	4	4	4	4	3	2	5	4	5	4	4
4	5	3	4	4	1	3	5	3	3	5	5	1
4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	2
3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4
3	3	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	4
5	1	4	5	4	4	3	4	1	4	2	4	2
4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4
4	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4
4	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4
4	3	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4
4	5	4	4	5	4	4	2	4	4	4	3	3
3	2	5	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5
5	2	4	5	4	3	3	4	4	3	3	3	2
4	3	4	3	4	4	2	4	5	4	4	4	5
3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	5	1

25	13	16	17	18	21	Y
3	4	2	4	4	3	109
4	3	2	4	4	4	109
1	4	2	4	4	4	114
5	2	5	4	5	4	107
3	2	4	5	3	5	110
2	4	2	3	4	4	110
2	4	2	3	5	4	118
3	4	2	3	5	4	116
2	4	2	3	5	4	120
2	4	2	3	5	4	119
2	4	2	4	4	4	117
2	4	2	4	2	4	111
2	4	2	4	2	4	110
3	4	2	3	5	4	124
4	4	2	4	4	4	117
5	2	5	4	5	4	104
4	4	4	4	3	4	109
1	5	1	5	4	4	121
4	4	2	4	4	4	110
5	5	3	5	4	4	119
4	4	2	4	4	4	118
4	4	2	4	4	4	112
4	4	2	4	4	4	113
3	4	2	4	4	4	119
4	3	4	2	4	5	119
4	5	2	3	3	4	116
3	4	2	4	4	3	99
1	4	1	4	4	4	99
5	5	1	4	4	4	116

Interval Kelas Tingkat Kerjasama

Interval kelas	Frekuensi absolut	Frekuensi relatif
99 - 107,3	4	13,79%
107,4 - 115,7	10	34,48%
115,8 - 124,1	15	51,72%
total	29	100%

Jadi, hasil kuesioner dari tingkat kerjasama yang mempunyai tingkatan paling tinggi adalah 15 orang responden, pada tingkatan sedang terdapat 10 orang responden dan pada tingkat paling bawah ada 4 orang responden yang mempunyai tingkat kerjasama rendah.

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 12. Sumber Pribadi Peneliti



Gambar 13. Sumber Pribadi Peneliti



Gambar 14. Sumber Pribadi Peneliti



**Gambar 15. Siswa sedang bermain transfer water
Sumber Pribadi Peneliti**



Gambar 16. Sumber Pribadi Peneliti



**Gambar 17. Siswa sedang menjalankan permainan ball train
Sumber Pribadi Peneliti**



Gambar 18. Sumber Pribadi Peneliti



**Gambar 19. Siswa sedang menjalankan permainan kalajenking
Sumber Pribadi Peneliti**



Gambar 20. Sumber Pribadi Peneliti



**Gambar 21. Siswa sedang menjalankan permainan ping pong to the box
Sumber Pribadi Peneliti**



Gambar 22. Sumber Pribadi Peneliti



**Gambar 23. Siswa sedang menjalankan permainan ring move
Sumber Pribadi Peneliti**



Gambar 24. Sumber Pribadi Peneliti



Gambar 25. Siswa sedang mengisi angket Sumber Pribadi Peneliti



Gambar 26. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Bola basket SMA Negeri 10 Tangerang