

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan proses penelitian yang terdiri dari beberapa pertemuan, selanjutnya dalam bab ini akan dipaparkan data hasil penelitian.

A. Deskripsi data hasil penelitian B. Pembahasan Hasil Penelitian, dan C. Analisis Data. D. Temuan Penelitian E. Keterbatasan Penelitian.

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Awal Kecerdasan *Adversity* Siswa Kelas VII SMP Tahta Syajar Kota Bekasi

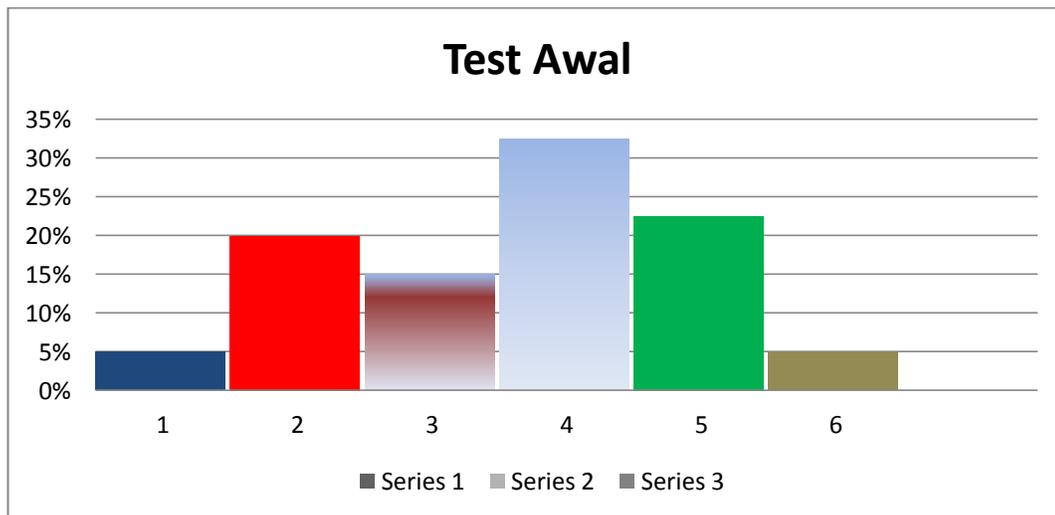
Bagian ini merupakan paparan tentang data hasil tes awal yang nantinya akan menjadi dasar untuk memberikan perlakuan yang akan dilakukan pada saat penelitian.

Tabel 3. Data awal kecerdasan *adversity* siswa kelas VII SMP Tahta Syajar Kota Bekasi

NO	Rentang Skor	Frekwensi	Frekwensi Relatif
1	75 – 81	2	5%
2	82 – 88	8	20%
3	89 – 95	6	15%
4	96 – 102	13	32.5%

5	103 – 109	9	22.5%
6	110 – 116	2	5%
	Jumlah	40	100%

Berdasarkan data tersebut di atas dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut : Siswa yang mempunyai skor antara 74 s/d 80 sebanyak 2 orang atau 5%, siswa yang mempunyai skor antara 81 s/d 87 sebanyak 8 orang atau 20%, siswa yang mempunyai skor antara 88 s/d 94 sebanyak 6 orang atau 15%, siswa yang mempunyai skor antara 95 s/d 101 sebanyak 13 orang atau 32.5%, siswa yang mempunyai skor antara 102 s/d 109 sebanyak 9 orang atau 22.5% dan siswa yang mempunyai skor antara 110 s/d 116 sebanyak 2 orang atau 5%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat diagram berikut:



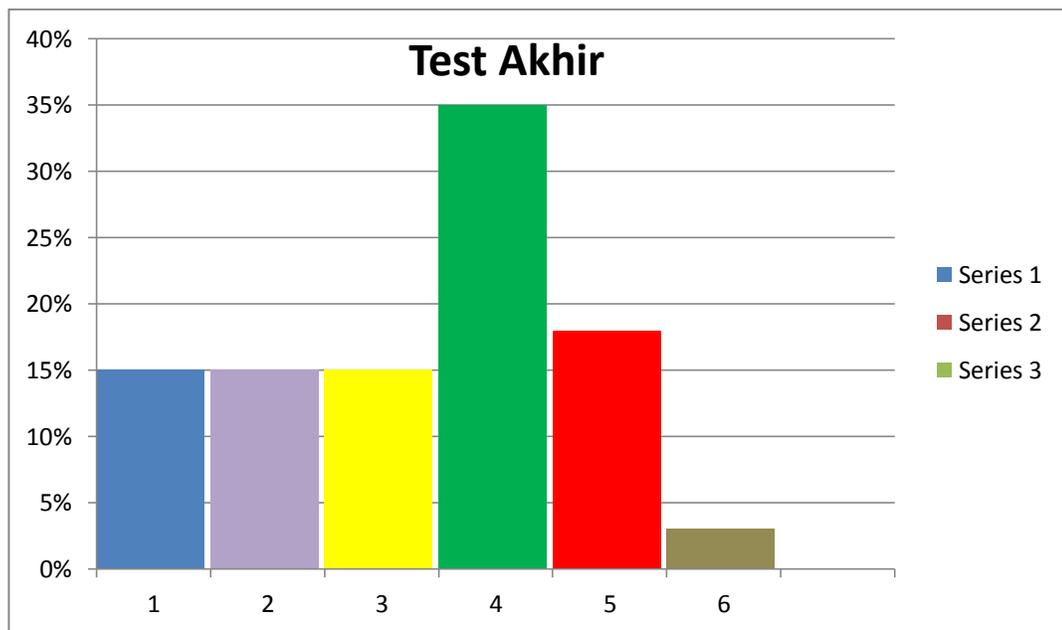
Gambar Histogram Data Test Awal Kecerdasan *Adversity*

Dari hasil test awal tersebut dapat dijelaskan bahwa hampir sebagian besar siswa mempunyai kecerdasan *adversity* yang baik. Tetapi ada sebagian siswa yang memiliki kecerdasan *adversity*nya masih kurang baik. Selain itu terungkap juga data setelah melakukan pengamatan di kelas VII SMP Tahta Syajar Kota Bekasi diperoleh informasi bahwa, kecerdasan *adversity* yang baik hanya dimiliki siswa tertentu saja. Masih ada sebagian siswa yang belum memiliki kecerdasan *adversity* yang baik.

2. Deskripsi Data akhir Test Kecerdasan *Adversity* Setelah Penerapan Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas VII SMP Tahta Syajar Kota Bekasi

No	Rentang skor	Frekwensi	Frekwensi Relatif
1	78 - 84	6	15%
2	85 - 91	6	15%
3	92 - 98	6	15%
4	99 - 105	14	35%
5	106 - 112	7	18%
6	113 - 119	1	3%
	Jumlah	40	100%

Berdasarkan data tersebut diatas dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut: Siswa yang mempunyai skor 78 s/d 84 sebanyak 6 orang atau 15%, siswa yang mempunyai skor 85 s/d 91 sebanyak 6 orang atau 15%, siswa yang mempunyai skor 92 s/d 98 sebanyak 6 orang atau 15%, siswa yang mempunyai skor 99 s/d 105 sebanyak 14 orang atau 35%, siswa yang mempunyai skor 106 s/d 112 sebanyak 7 orang atau 18% dan siswa yang mempunyai skor 113 s/d 119 sebanyak 1 orang atau 3% untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar Histogram Test Akhir Kecerdasan *Adversity*

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Test Awal Kecerdasan *Adversity* Siswa Kelas VII SMP Tahta Syajar Kota Bekasi

Hasil tes awal dapat diketahui bahwa, Siswa yang mempunyai skor antara 74 s/d 80 sebanyak 2 orang atau 5%, siswa yang mempunyai skor antara 81 s/d 87 sebanyak 8 orang atau 20%, siswa yang mempunyai skor antara 88 s/d 94 sebanyak 6 orang atau 15%, siswa yang mempunyai skor antara 95 s/d 101 sebanyak 13 orang atau 32.5%, siswa yang mempunyai skor antara 102 s/d 109 sebanyak 9 orang atau 22.5% dan siswa yang mempunyai skor antara 110 s/d 116 sebanyak 2 orang atau 5%.

Dengan demikian sesuai data diatas dapat dikatakan bahwa, Kecerdasan *adversity* masih rendah, hal ini disebabkan karena, siswa lebih memilih bermain permainan modern untuk mengisi waktu luang daripada bermain permainan tradisional yang banyak manfaatnya. salah satunya bisa meningkatkan kecerdasan *adversity*. Siswa cenderung bermain menggunakan *gadget* tanpa aktivitas gerak.

2. Test Akhir Kecerdasan *Adversity* Siswa Kelas VII SMP Tahta Syajar Kota Bekasi

Siswa yang mempunyai skor antara 74 s/d 80 sebanyak 2 orang atau 5%, siswa yang mempunyai skor antara 81 s/d 87 sebanyak 8 orang atau 20%, siswa yang mempunyai skor antara 88 s/d 94 sebanyak 6 orang atau 15%, siswa yang mempunyai skor antara 95 s/d 101 sebanyak 13 orang atau

32.5%, siswa yang mempunyai skor antara 102 s/d 109 sebanyak 9 orang atau 22.5% dan siswa yang mempunyai skor antara 110 s/d 116 sebanyak 2 orang atau 5%.

Dengan demikian sesuai data diatas dapat dikatakan bahwa, kecerdasan adversity siswa memiliki peningkatan, hal ini disebabkan karena, siswa merasa senang dan tertarik pada saat melakukan permainan tradisional, siswa saling berkompetisi memenangkan permainan tradisional, hal ini memunculkan sifat daya juang siswa bertahan sampai batas akhir, serta meningkatkan sikap pantang menyerah setelah melakukan penerapan permainan tradisional.

C. Analisis Data

1. Deskripsi Data

Sesuai data diatas dapat dijelaskan bahwa siswa yang mendapat skor 113 s/d 119 setelah tes akhir mengalami penurunan menjadi 1 siswa, skor 106 s/d 112 mengalami penurunan yaitu 2 siswa, skor 99 s/d 105 mengalami peningkatan dari 13 siswa menjadi 14 siswa, skor 92 s/d 98 tetap sama 6 siswa, skor 85 s/d 91 jumlahnya berkurang dari 8 siswa menjadi 6 siswa, skor 78 s/d 84 mengalami peningkatan dari 2 siswa menjadi 6 siswa. Jadi tes awal dan tes akhir mengalami kenaikan 5 skor atau 13% setelah diberi perlakuan berupa permainan tradisional sebanyak 4 kali pertemuan.

2. Pengujian Hipotesis

Analisis data tes awal dan tes akhir kecerdasan *adversity* siswa dianalisis dengan menggunakan Uji t. Dari hasil analisis data diperoleh nilai thitung sebesar 3,15 Selanjutnya diuji dengan t-tabel pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $n-1 = 40 - 1 = 39$, diperoleh nilai t-table sebesar 2,021, dengan demikian nilai thitung > nilai t tabel atau $3,15 > 2,021$.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa antara hasil tes awal dan tes akhir sikap sosial ada perbedaan yang berarti atau peningkatan yang signifikan. Dengan kata lain, permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap kecerdasan *adversity* siswa kelas VII SMP Tahta Syajar kota Bekasi.

D. Temuan Penelitian

Berdasarkan pembahasan dan analisis data dalam penelitian ini ditemukan hal-hal sebagai berikut:

1. Permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap kecerdasan *adversity* siswa kelas VII SMP Tahta Syajar Kota Bekasi.
2. Permainan Tradisional dapat membantu siswa dalam meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa.

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini terutama terkait dengan model penelitiannya, keterbatasan yang dimaksud adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan sebanyak 6 (enam) kali pertemuan sehingga dalam bentuk perilaku yang muncul masih merupakan kecenderungan.
2. Waktu yang digunakan pada saat melakukan kegiatan permainan tradisional kurang maksimal.
3. Permainan-permainan yang diberikan kurang maksimal karena faktor lapangan yang kurang mendukung. Alasnya yang terbuat dari count block sangat beresiko tinggi timbulnya cedera dan kondisinya becek karena habis turun hujan.