

## BAB II

### KAJIAN TEORETIK

#### A. Konsep Pengembangan Model

Menurut beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian penelitian yaitu, Penelitian merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif".<sup>1</sup> Maksudnya adalah penelitian yang terikat dengan aturan serta cara penyajiannya, supaya memperoleh hasil yang bermanfaat.

Menurut Sugiyono "Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu".<sup>2</sup>

Penelitian selalu berusaha memperoleh pengetahuan yang memiliki kebenaran ilmiah yang lebih sempurna dari pengetahuan sebelumnya, yang kesalahannya lebih kecil daripada pengetahuan yang telah terkumpul sebelumnya. Metode penelitian adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data, yang dikembangkan untuk memperoleh pengetahuan dengan menggunakan prosedur yang reliabel dan terpercaya.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012). h.4

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: ALFABETA, cv. 2013). h. 407

<sup>3</sup> Ibnu hadjar, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif dalam Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996). h.10

Borg and Gall menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.<sup>4</sup>

Penelitian pengembangan merupakan “penelitian yang berupaya mengembangkan produk tertentu sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini.”<sup>5</sup>

Dalam model pengembangan dapat digunakan sebagai pemecahan masalah dengan menghasilkan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada berupa model pembelajaran. Produk yang dikembangkan oleh peneliti nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran produk yang dikembangkan tentunya harus melalui tahap uji coba dan dieksperimenkan untuk mengetahui seberapa efektif produk yang dikembangkan.

## **B. Konsep Model yang Dikembangkan**

### **1. Pengertian Model**

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai: (1) suatu tipe desain; (2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan

---

<sup>4</sup>Sugiyono, Op.cit; h. 9

<sup>5</sup>M.E. Winarno, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani* (Malang: Media Cakrawala Utama Press, 2011), h.76

langsung diamati; (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu obyek atau peristiwa; (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; (5) deskripsi suatu sistem yang mungkin imajiner; dan (6) penyajian data yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya.<sup>6</sup>

Model adalah abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau system dalam bentuk naratif, matematis, grafis atau lambing lain. Menurut Nadler model bukanlah realita diri mereka sendiri, tetapi merupakan representasi realita yang dikembangkan dari keadaan mereka.<sup>7</sup> Menurutnyanya semua orang dapat merancang model-model yang mencoba membuat pemikirannya tentang dunia sekelilingnya setiap hari. Tanpa model, seorang akan mempunyai masalah dalam pemecahan persoalan kehidupan sehari-hari.

Menurut Joyce & Weil dalam buku Rusman, "Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain"<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup>Komarudin, Kamus istilah karya tulis ilmiah (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 100.

<sup>7</sup>L. Nadler, *Designing Training Program* (Massachusetts: Addison Wesley Publishing Company, 2000), h. 59.

<sup>8</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja GraFindo persada, 2012)., h.133.

Bermain peran adalah sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.<sup>9</sup>

Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi; otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun beberapa informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.<sup>10</sup>

## **2. Permainan Kelompok**

Permainan Kelompok merupakan kegiatan yang dilakukan oleh banyak kalangan dari anak-anak sampai dewasa dan dapat dilakukan di *Indoor* maupun *Outdoor*, memainkan permainan kelompok dengan rasa suka ria serta waktu luang sehari-hari. Bermain juga banyak mendapatkan manfaat serta meningkatkan perilaku-perilaku yang ada. Beberapa aspek tersebut

---

<sup>9</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*,(Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009)., h.32.

<sup>10</sup>Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2006)., h.1

diantaranya adalah belajar berinteraksi sosial, menghargai pendapat orang lain, belajar empati, dan belajar bekerja sama dalam kelompok.

Ragam permainan pada dasarnya dapat dibedakan ke dalam dua jenis, yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif adalah aktivitas bermain dimana pelakunya secara aktif melakukan gerak fisik, seperti berlari, memanjat, berjalan, dan sebagainya. Sementara pada permainan pasif, pelakunya cenderung sangat sedikit melakukan gerakan fisik yang berarti. Contohnya adalah menonton televisi, mendengarkan radio, membaca dan lain-lain.<sup>11</sup>

Menurut Kartono menjelaskan bahwa teori permainan merupakan teori yang menggunakan pendekatan matematis dalam merumuskan situasi persaingan dan konflik antara berbagai kepentingan. Teori ini dikembangkan untuk menganalisa proses pengambilan keputusan yaitu strategi optimum dari situasi-situasi persaingan yang berbeda-beda dan melibatkan dua atau lebih kepentingan.<sup>12</sup>

Permainan adalah medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena anak mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup>Pepen Supendi dan Nur Hidayat, *Fun Game 50 permainan menyenangkan di indoor dan outdoor*(Jakarta: penebar swadaya, 2008), h.21.

<sup>12</sup>[http://www.academia.edu/GAME\\_THEORY\\_TEORI\\_PERMAINAN\\_Objektif](http://www.academia.edu/GAME_THEORY_TEORI_PERMAINAN_Objektif) (diakses pada tanggal 12 Oktober 2015)

<sup>13</sup>Nofi Marlina Siregar, *Teori Bermain*, (Jakarta: Program Studi Olahraga Rekreasi UNJ, 2013) h.116

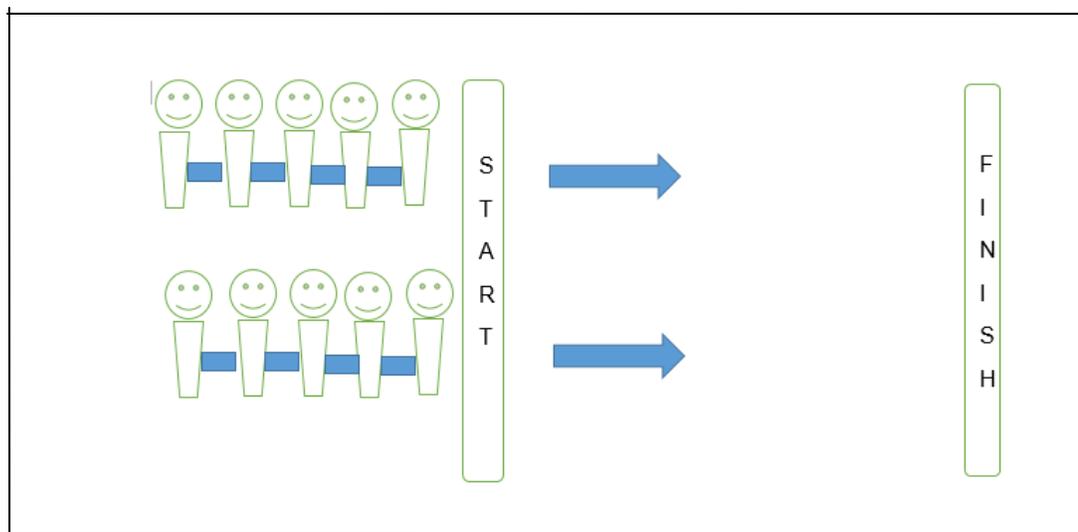
- Model Permainan Kelompok yang Meningkatkan Nilai Kepemimpinan.

1. Nama permainan : Kereta Balok.
  - a. Tujuan Permainan :
    - Melatih kekompakan dalam kelompok.
    - Menumbuhkan nilai kepemimpinan yang ada pada diri anak.
  - b. Peraturan Permainan :
    - Tiap kelompok terdiri dari 5 peserta (laki-laki atau perempuan)
    - Waktu permainan 5-10 menit.
    - Tiap kelompok diberikan 4 buah balok kayu berukuran 30 x 5 cm
    - Tiap kelompok membuat 1 baris ke belakang.
    - Balok diletakan di antara perut dan punggung teman depannya.
    - Jika balok terjatuh harus berhenti dan meletakan kembali.
    - Kelompok harus melewati rintangan berupa bangku.
    - Kelompok dinyatakan menang jika berhasil terlebih dahulu menuju garis *finish*.
  - c. Alat : Kayu balok berukuran 30 x 5 cm
  - d. Unsur Permainan : Pemimpin harus mampu mengarahkan kelompoknya untuk bekerjasama dengan baik dalam menyelesaikan masalah sampai tuntas walaupun merasakan kegagalan pada saat proses.

e. Cara Bermain :

- Per kelompok membuat 1 baris.
- Tangan peserta memegang pundak teman yang ada di depannya.
- Setelah peluit ditiup kelompok harus berjalan kompak melewati lintasan yang diberikan rintangan bangku sampe garis *finish*.

f. Gambar ilustrasi :



- Pada model permainan Kereta Balok terdapat unsur permainan kompetisi dimana masing-masing kelompok berlomba untuk menentukan pemenang.

2. Nama permainan : Buta Jalan

a. Tujuan Permainan :

Melatih nilai kepemimpinan dengan komunikasi yang efektif.

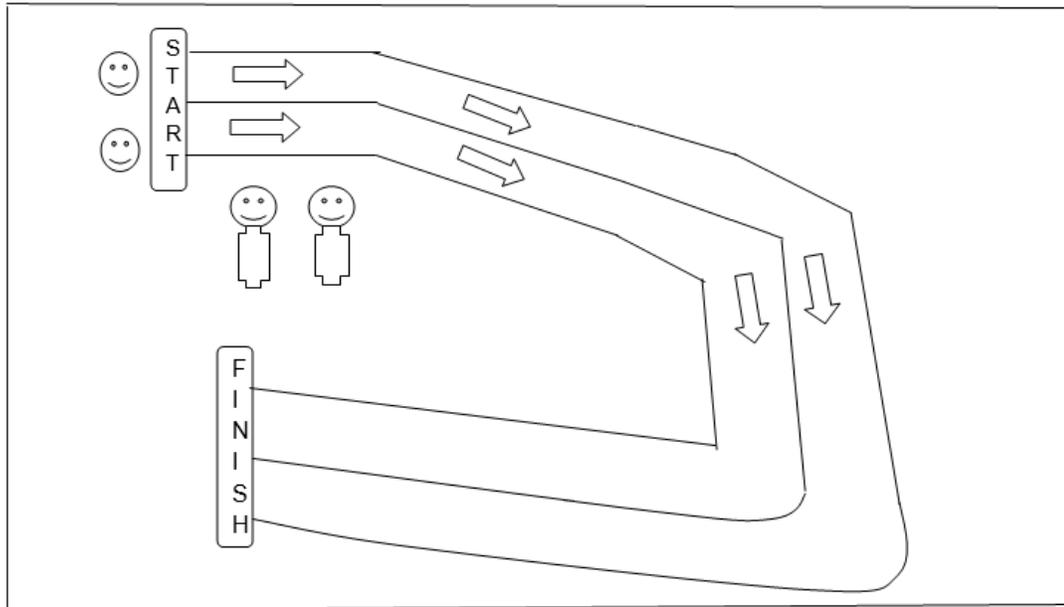
Saling memberi rasa percaya.

b. Peraturan Permainan :

- Terdiri dari 3 kelompok.
- Tiap kelompok terdiri dari 6 peserta (laki-laki dan perempuan).
- Waktu permainan 10-15 menit.
- Pada satu kelompok buat saling berpasangan 2 orang.
- Tiap pasangan satu peserta ditutup matanya dan satunya yang menginstruksikan.
- Pasangan harus berjalan melewati lintasan lurus dan berkelok serta di dalamnya terdapat rintangan tali, bangku dan kayu.
- Pasangan yang berhasil sampai garis *finish* pertama mendapat point 3, kedua mendapat point 2 dan yang terakhir mendapat point 1.
- Setelah semua pasangan sudah melakukan hasil skor diakumulasikan dan yang tertinggi menjadi pemenangnya.

- c. Alat Permainan : Penutup mata, *stop watch*, kursi, tali raffia, bangku dan kayu.
- d. Unsur Permainan : Seorang pemimpin mengarahkan ke anak buahnya untuk bekerja dengan tepat saat mengambil keputusan.
- e. Cara Bermain :
- Mula-mula dimainkan pada 3 pasangan
  - Setelah peluit ditiup tiap pasangan mulai berjalan dari garis *start* sampai *finish* dan tidak boleh mengenai rintangan.
  - Setelah satu pasangan sampai garis *finish* selanjutnya pasangan yang lainnya berjalan.

f. Gambar Ilustrasi :



•Pada model permainan Buta Jalan terdapat unsur permainan *problem solving* dimana dalam kelompok harus menyelesaikan games yang diberikan berbagai rintangan dan harus cepat menyelesaikan untuk menjadi pemenang.

3. Nama Permainan : Jembatan Goyang.

a. Tujuan Permainan :

- Melatih saling mempercayai kepada pemimpin untuk memimpin.
- Melatih bekerja secara kompak.

b. Peraturan Permainan :

- Tiap kelompok terdiri dari 11 peserta. (laki-laki atau perempuan)
- Waktu permainan 10-15 menit.
- Tiap kelompok diberikan 5 buah bambu berukuran 1 m dan berdiameter 15 cm.

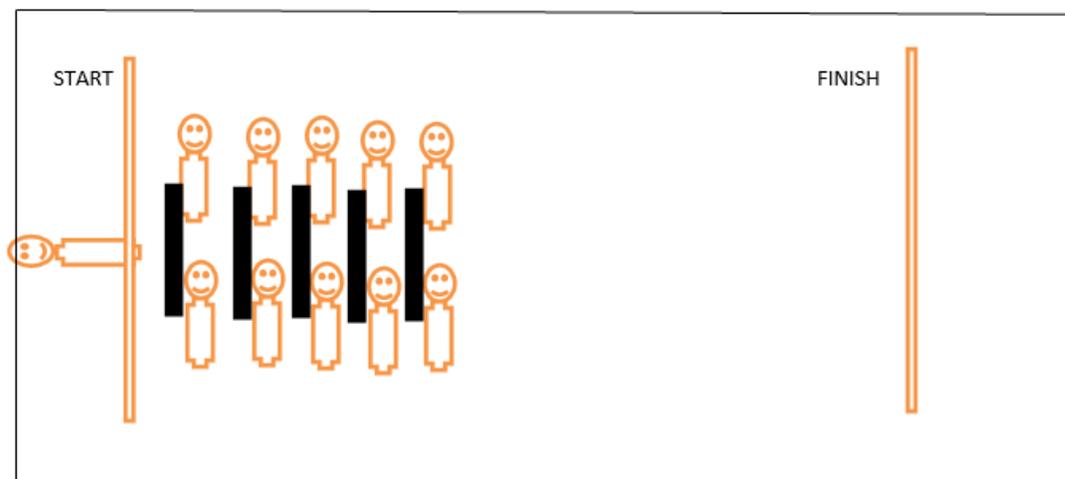
c. Alat Permainan : Bambu ukuran panjang 1 m dan berdiameter 15 cm.

d. Unsur Permainan : Dalam kelompok harus saling mempercayai pemimpin dan sesama anggota dalam menjalani tugas.

e. Cara Bermain :

- Tiap bambu dipegang berpasangan secara melintang.
- Diharapkan peserta yang paling ringan yang berjalan melewati jembatan
- Setelah peluit ditiup lalu salah satu peserta berjalan melewati bambu yang dipegang temannya satu persatu sampai ke garis *finish*.
- Tiap kelompok harus berusaha sampai garis *finish*.

Gambar Ilustrasi :



Keterangan :



- Pada model permainan Jembatan Goyang terdapat unsur permainan kompetisi karena tiap kelompok harus beradu dengan kelompok lainnya untuk menyelesaikan sampai ke garis *finish*.

4. Nama Permainan : Keseimbangan Air Beracun.

a. Tujuan Permainan :

- Melatih kompak dan saling percaya dengan sesama anggota.
- Saling berkomunikasi sesama anggota dan pemimpin.

b. Peraturan Permainan :

- Tiap kelompok terdiri dari 5 peserta. (laki-laki dan perempuan)
- Waktu Permainan 10-15 menit
- Peserta memegang tali yang disambungkan dengan gelas di pinggang belakang.
- Kelompok harus dengan cepat mengisi air ke ember.
- Kelompok yang paling cepat mengisi air menjadi pemenang.

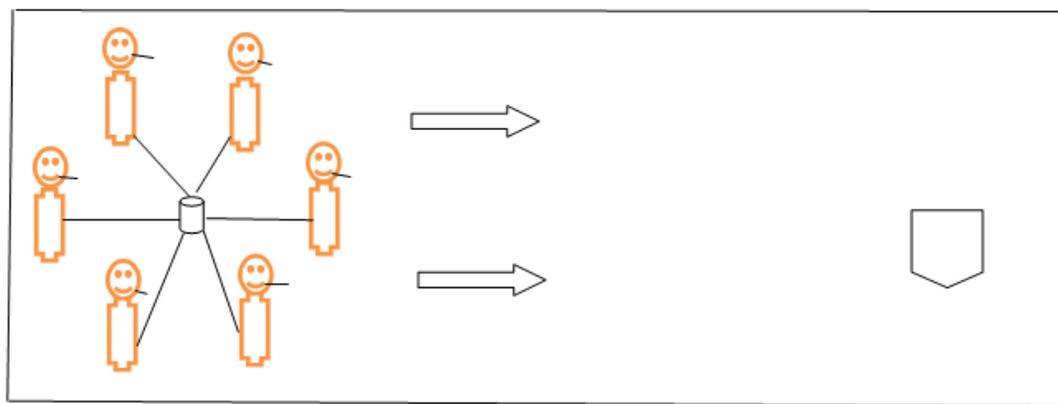
c. Alat Permainan : Tali, gelas plastik, ember.

d. Unsur Permainan : Pemimpin harus dapat melakukan cara efektif dalam menjalankan perintah terhadap anggotanya.

e. Cara bermain :

- Tiap kelompok bersiap di belakang ember yang berisi air.
- Setelah peluit ditiup peserta mulai mengambil air bersama-sama.
- Setelah air diambil kemudian berjalan dengan membelakangi gelas ke arah ember yang kosong.

f. Gambar Ilustrasi :



Keterangan :

 : Ember Air

 : Gelas

- Pada model permainan Keseimbangan Air Beracun terdapat unsur permainan *problem solving* dimana tiap kelompok harus berusaha mengisi air sampai target dan waktu yang ditentukan agar menjadi pemenang.

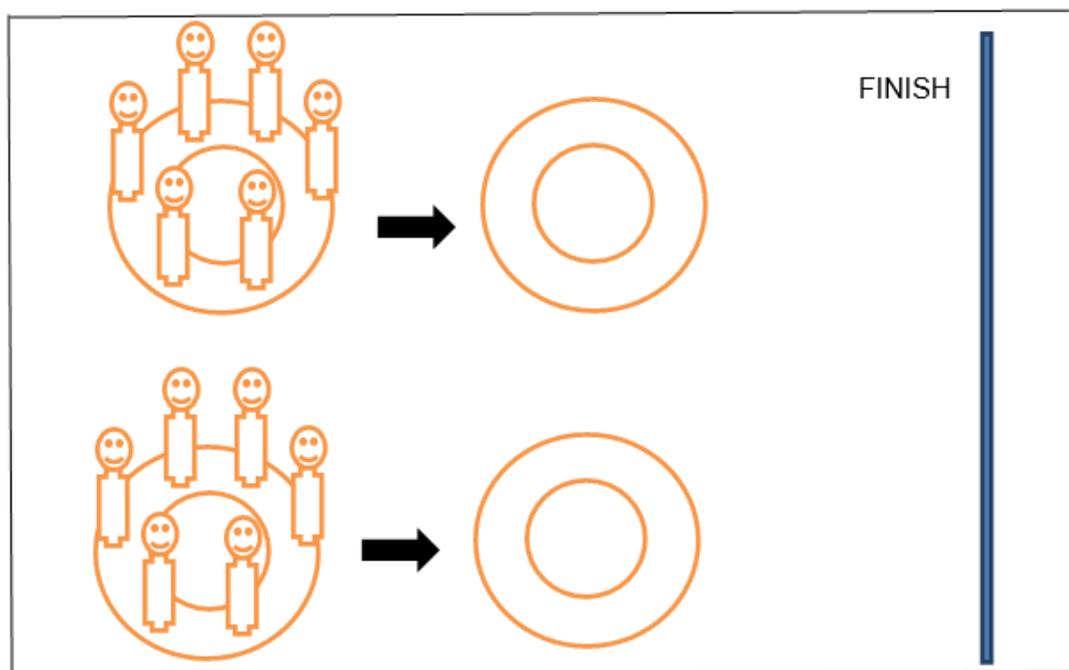
5. Nama Permainan : Lumpur Membara.

a. Tujuan Permainan :

- Melatih saling bekerjasama sesama kelompok
- Melatih menjadi pemimpin dalam menghadapi masalah.

- Ketepatan dalam mengambil tindakan.
- b. Peraturan Permainan :
- Tiap kelompok terdiri dari 4 peserta (laki-laki atau perempuan)
  - Waktu permainan 10-15 menit.
  - Setiap kelompok diberikan 2 buah hollahop berdiameter 60 cm.
  - Kaki peserta harus berada di dalam hollahop dan tidak boleh menginjak luar.
  - Jika kaki peserta ada yang keluar maka harus diulang dari titik sebelumnya.
  - Secara estafet tiap kelompok harus berjalan melewati lintasan lurus sampai ke garis *finish*.
  - Kelompok dinyatakan menang jika yang terlebih dahulu sampai ke garis *finish*.
- c. Alat Permainan : Hollahop berdiameter 60 cm
- d. Unsur Permainan : Dituntut saling bekerjasama antara pemimpin dan anggota dalam menyelesaikan pekerjaan.
- e. Cara bermain :
- Tiap kelompok bersedia di belakang hollahop.
  - Setelah peluit ditiup kaki peserta mulai masuk ke dalam hollahop dan berjalan melewati lintasan yang ada.
  - Dan kelompok harus berjalan sampai garis *finish*.

Gambar Ilustrasi :



- Pada model permainan Lumpur Membara terdapat unsur permainan kompetisi dimana tiap kelompok harus berusaha secepatnya sampai garis *finish* melawan kelompok lainnya.

6. Nama Permainan : Pramusaji

a. Tujuan Permainan :

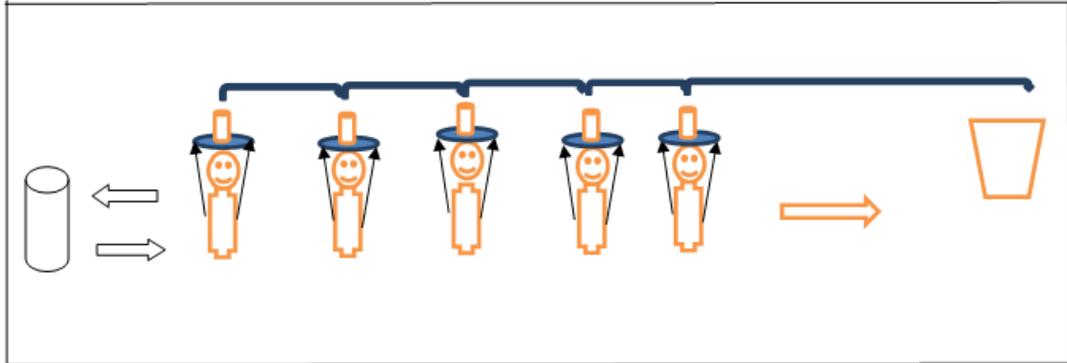
- Melatih saling percaya sesama anggota.
- Memimpin menghadapi masalah.

- b. Peraturan Permainan :
- Tiap kelompok terdiri dari 5 peserta. (laki-laki dan perempuan)
  - Waktu permainan 5-10 menit.
  - Tiap peserta harus meletakkan nampan diatas kepala.
  - Jika air jatuh di tengah perjalanan harus mengulang dari awal.
  - Kelompok yang berhasil mengumpulkan air sebanyak-banyaknya sesuai waktu yang ditentukan keluar sebagai pemenang.
- c. Alat Permainan : Nampan, gelas plastik, air, ember
- d. Unsur Permainan : Saling mengisi dan membantu kekosongan tugas satu sama lain dalam berorganisasi.
- e. Cara Bermain :
- Tiap kelompok berbaris ke belakang dengan jarak merentangkan tangan.
  - Saat peluit ditiup peserta pertama berlari ke depan dan mengambil nampan dan gelas berisi air.
  - Peserta harus memindahkan nampan berisi air ke teman yang ada di belakangnya lewat atas kepala sampai orang terakhir
  - Peserta terakhir berlari menuju ember kosong untuk mengisi air.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup>Sya'ban Jamil & Taufik Hidayanto, 100 Game Kreatif,(Yogyakarta: Gradien Mediatama, 2008) h. 60

Gambar Ilustrasi :



- Pada model permainan Pramusaji terdapat unsur permainan kompetisi karena tiap kelompok harus secepatnya mengumpulkan air sebanyak-banyaknya dari kelompok lain dengan waktu yang ditentukan untuk menjadi pemenang.

7. Nama Permainan : Karpas Ajaib.

a. Tujuan Permainan :

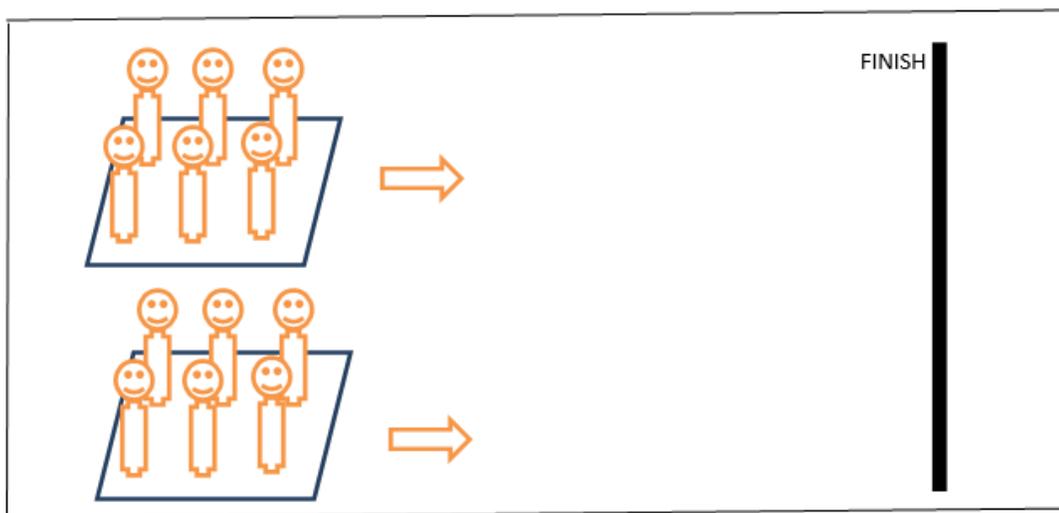
- Melatih menjadi pemimpin.
- Berkomunikasi antar sesama.

b. Peraturan Permainan :

- Tiap kelompok terdiri dari 4 peserta. (laki-laki atau perempuan)
- Waktu permainan 5-10 menit.
- Setiap kelompok diberikan 1 buah terpal ukuran 1x1 m.

- Semua peserta harus berada diatas terpal dan kaki peserta dilarang untuk keluar dari terpal.
  - Kelompok yang sampai garis *finish* terlebih dahulu keluar sebagai pemenang.
- c. Alat Permainan : Karpet atau Terpal ukuran 1x1 meter.
- d. Unsur Permainan : Memberikan kesempatan untuk tiap anggota dapat mengemukakan pendapat dan melakukan contoh saat menjalankan tugas bersama.
- e. Cara Bermain :
- Tiap kelompok sudah berada di dalam terpal.
  - Saat peluit ditiup peserta mulai berjalan tanpa keluar dari terpal.
  - Masing-masing kelompok harus berusaha berjalan memindahkan terpal tersebut sampai garis yang *finish*.

Gambar Ilustrasi :



- Pada model permainan karpet ajaib terdapat unsur permainan kompetisi karena tiap kelompok harus secepatnya sampai ke garis *finish* dari kelompok lainnya untuk menjadi pemenang.

8. Nama Permainan : Ular Naga Panjang

a. Tujuan Permainan :

- Melatih membuat keputusan saat menghadapi rintangan.
- Bekerjasama dalam melakukan kerjaan.

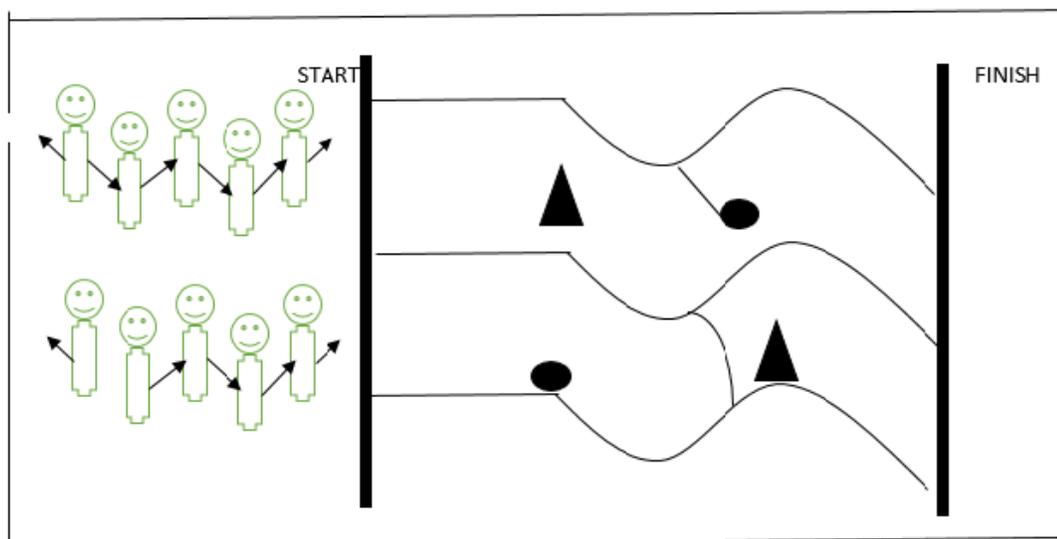
b. Peraturan Permainan :

- Tiap kelompok terdiri dari 5 peserta. (laki-laki dan perempuan)
- Waktu permainan 5-10 menit.
- Tiap peserta diikat tangannya satu sama lain sehingga membentuk satu baris memanjang.
- Kelompok harus berjalan melewati lintasan lurus, dan berkelok.
- Di dalam lintasan terdapat rintangan yang harus dilewati yaitu kursi, bambu, dan tali.
- Kelompok yang sampai ke titik *finish* dengan waktu tercepat keluar sebagai pemenangnya.

c. Alat Permainan : Tali plastik per 20cm

- d. Unsur Permainan : Melatih menghadapi bersama masalah masalah saat menjalankan sebuah tugas serta memperbaiki
- e. Cara Bermain :
- Tiap peserta yang sudah diikat tangannya satu sama lain bersiap di belakang garis *start*.
  - Setelah peluit ditiup peserta pun harus berjalan melewati lintasan dan rintangan.
  - Kelompok harus dengan cepat berlari tanpa terkena rintangan yang ada.
  - Jika terkena maka kelompok tersebut harus mengulang dari awal.

Gambar Ilustrasi :



- Pada model permainan Ular Naga Panjang terdapat unsur permainan *problem solving* dan kompetisi karena tiap kelompok harus menyelesaikan permainan dengan melewati rintangan dan harus berlomba agar menjadi pemenang.

9. Nama Permainan : Telur Sakti.

a. Tujuan Permainan :

- Membangun kekompakan.
- Melatih daya pikir serta belajar memimpin dan belajar dipimpin.

b. Peraturan Permainan :

- Tiap kelompok terdiri dari 10 peserta. (laki-laki dan perempuan).
- Waktu permainan 5-10 menit.
- Tiap kelompok harus membuat suatu bangunan dengan waktu 5 menit.
- Kelompok dikatakan menjadi pemenang jika telur tidak pecah saat digunting.

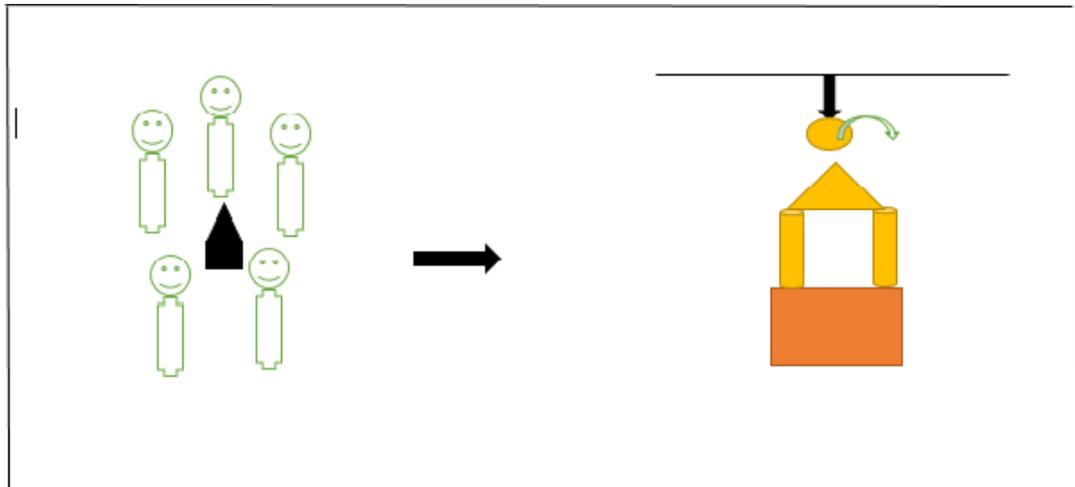
c. Alat Permainan : Telur, tali, gunting, kardus

d. Unsur Permainan : Melatih tiap pemimpin untuk bekerja serta menyusun rencana.

e. Cara Bermain :

- Tiap kelompok diberi waktu 1 menit untuk berdiskusi merencanakan akan membuat apa.
- Setelah peluit ditiup tiap kelompok harus bersama membuat bangunan dibawah telur yang bergantung.
- Setelah waktu habis dan peluit ditiup kembali peserta tidak ada yang boleh melanjutkan.

Gambar Ilustrasi :



- Pada model permainan Telur Sakti terdapat unsur permainan kreatifitas dimana per kelompok harus kreatif membuat bangunan dengan waktu yang ditentukan.

10. Nama Permainan : Menara Basah

a. Tujuan Permainan :

- Menciptakan kekompakan dalam tim .
- Memberikan saling kepercayaan salah satu pemimpin.

b. Peraturan Permainan :

- Tiap kelompok terdiri dari 6 peserta. (laki-laki dan perempuan).
- Satu peserta memegang menara dan lainnya memegang sebatang kayu kecil.
- Waktu permainan 5-10 menit.
- Tiap kelompok harus memindahkan ember yang berisi air dengan kayu kecil yang di pindahkan ke atas meja..
- Dalam lintasan peserta harus melewati rintangan berupa meja, dan bangku.
- Jika jatuh kelompok harus mengulangi dari titik awal.
- Kelompok yang berhasil terlebih dahulu memindahkan ember keluar sebagai pemenang

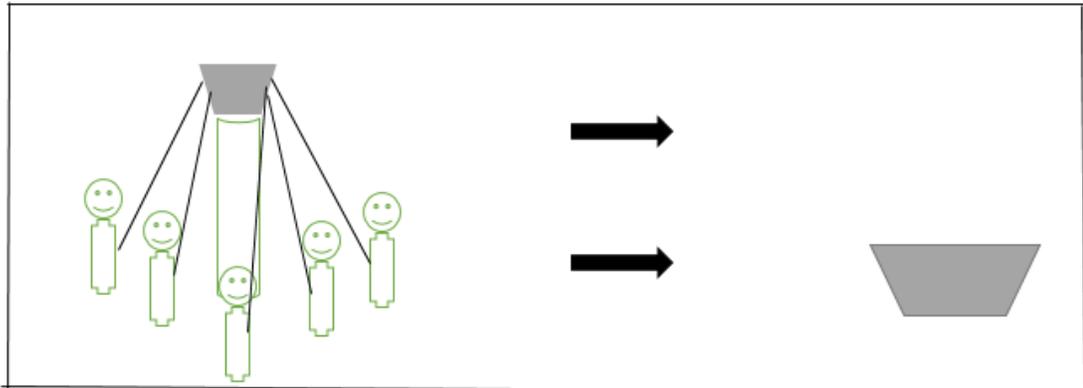
c. Alat Permainan : Ember, paralon, bambu kecil, meja, dan bangku..

d. Unsur Permainan : Menciptakan rasa kerjasama sesama pemimpin dan yang dipimpin untuk menyelesaikan pekerjaan.

e. Cara Bermain :

- Salah satu peserta harus memegang menara dan fasilitator meletakkan ember yang berisi air.
- Saat peluit ditiup peserta yang lainnya harus memindahkan ember diatas menara dan memindahkan ke atas meja dengan melewati lintasan dan rintangan dan tidak boleh jatuh.

Gambar Ilustrasi :



- Pada model permainan Menara Basah terdapat unsur permainan *problem solving* karena per kelompok harus membawa air sampai ke tempat yang disediakan dan secepatnya.

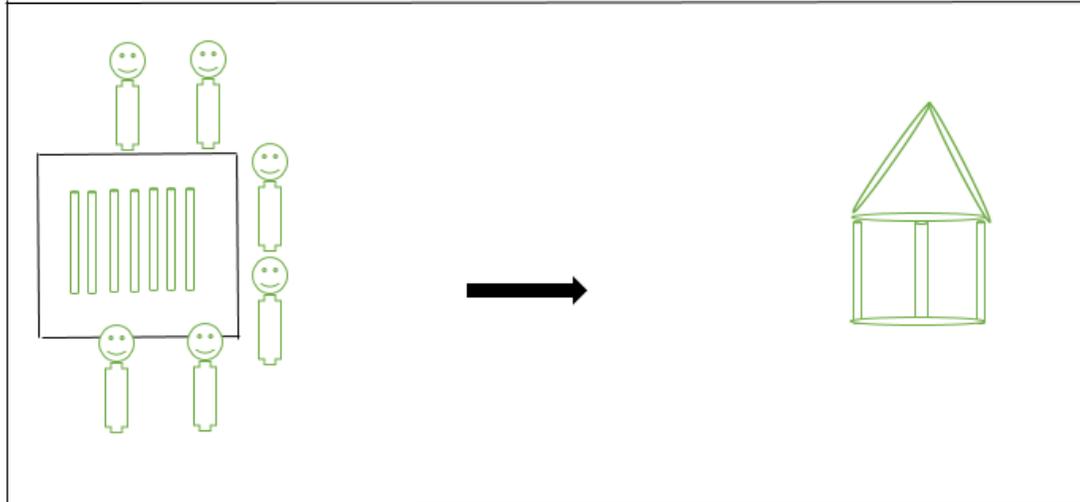
11. Nama Permainan : Pekerja Bangunan

a. Tujuan Permainan :

- Melatih menjadi seorang pemimpin.

- Melatih dengan memberikan pendapat dan mendengarkan pendapat dari anggota.
  - Bekerja secara cepat dan waktu singkat.
- b. Peraturan Permainan :
- Tiap kelompok terdiri dari 7 peserta. (laki-laki dan perempuan).
  - Waktu permainan 5-10 menit.
  - Fasilitator memberikan arahan kepada tiap kelompok bahwa tema yang akan dibuat adalah sebuah rumah.
  - Kelompok harus menyusun strategi untuk membuat karya yang bagus dengan sebuah sedotan yang akan dinilai oleh fasilitator.
  - Kelompok yang membuat suatu karya terbaik yang akan menjadi pemenangnya.
- c. Alat Permainan : Sedotan, lem
- d. Unsur Permainan : Saling membantu satu sama lain dalam sebuah organisasi demi mendapatkan target yang sempurna.
- e. Cara Bermain :
- Tiap kelompok disediakan 50 buah sedotan.
  - Saat peluit ditiup peserta satu persatu meletakkan dan membuat karya di tempat yang ditentukan.
  - Diberikan waktu 5 menit jika peluit tanda waktu habis maka peserta dilarang ada yang merubahnya

Gambar Ilustrasi :



Pada model permainan pekerja bangunan terdapat unsur permainan kreatifitas karena tiap kelompok dituntut kreatif dalam menyelesaikan permainan agar penilaian baik dan menjadi pemenang.

## 12. Nama Permainan : Tali Ajaib

### a. Tujuan Permainan :

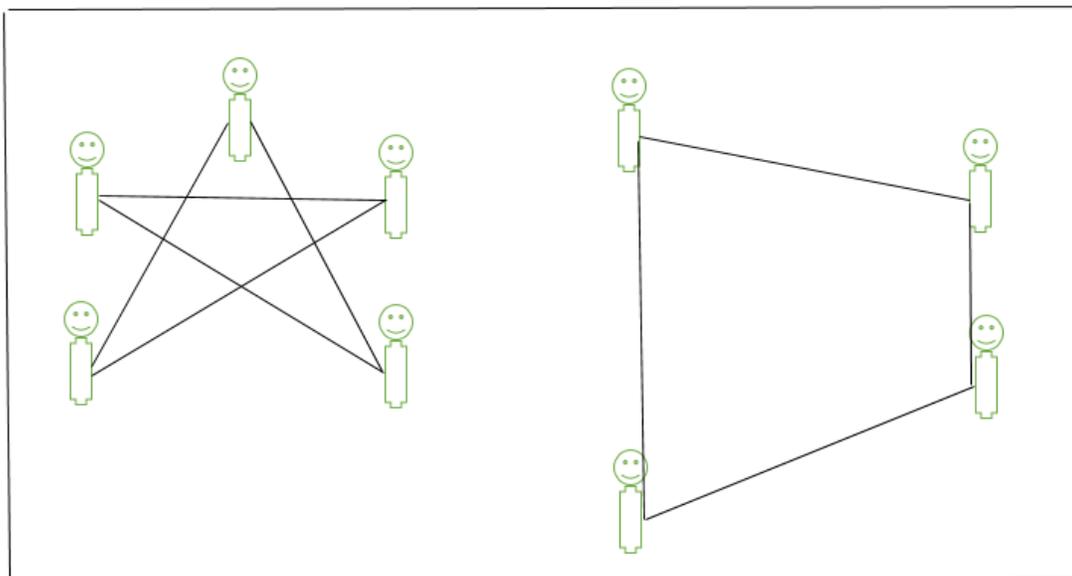
- Melatih menjadi seorang pemimpin dalam berpendapat.
- Berlatih berimajinasi dalam membuat sebuah karya.

### b. Peraturan Permainan :

- Tiap tim terdiri dari 5 peserta. (laki-laki dan perempuan).
- Masing-masing kelompok diberikan tali sepanjang 5 m.

- Kelompok harus membuat bentuk-bentuk geometri seperti, persegi, segitiga, rapesium, bintang dll dan diberikan waktu 30 detik tiap bentuk.
  - Tiap kelompok yang membuat bentuk yang sempurna mendapatkan point.
  - Kelompok yang mendapatkan point terbanyak yang akan diakumulasikan keluar sebagai pemenang.
- c. Alat Permainan : Tali 10 meter (3 buah tali)
- d. Unsur Permainan : Melatih pemimpin untuk memberikan ide-ide yang kreatif.
- e. Cara Bermain :
- Tiap kelompok bersedia dengan tali diletakan dibawah.
  - Setelah peluit ditiup peserta harus membuat bentuk yang di perintahkan fasilitator.
  - Jika sudah 30 detik maka peserta harus diam pada posisi untuk dinilai fasilitator.
  - Selanjutnya melanjutkan bentuk yang lainnya.

Gambar Ilustrasi :



Pada model permainan Tali Ajaib terdapat unsur permainan kreatifitas karena tiap kelompok harus kreatif menyelesaikan bentuk-bentuk yang diperintahkan fasilitator.

### 13. Nama Permainan : Cahaya Abadi

#### a. Tujuan Permainan :

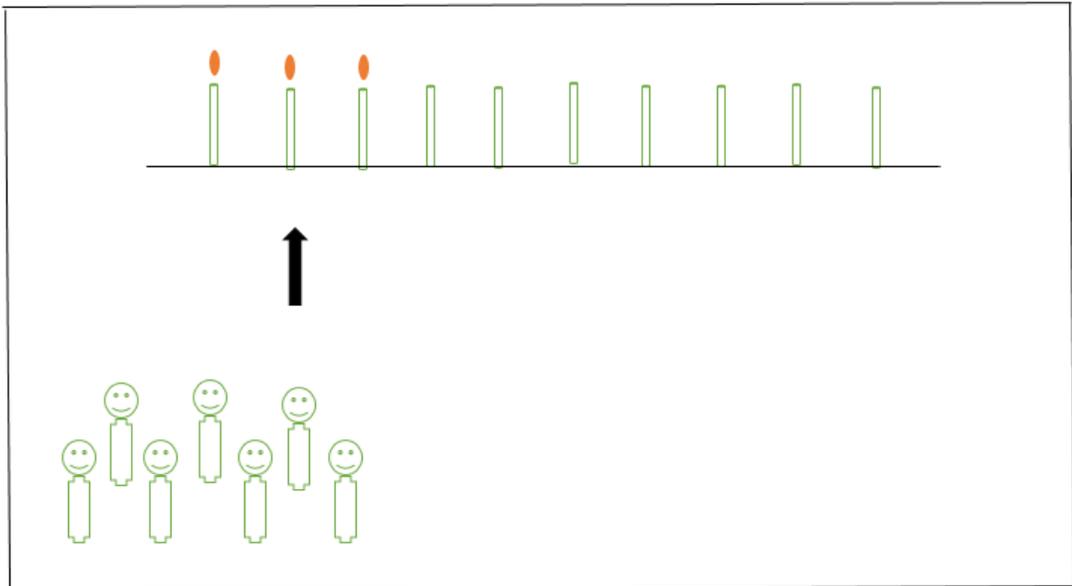
- Melatih sikap tenang dari kriteria seorang pemimpin.
- Mampu mengerjakan kerjaan dengan teliti.

#### b. Peraturan Permainan :

- Tiap kelompok terdiri dari 10 peserta.(laki-laki dan perempuan).
- Waktu permainan 5-10 menit.

- Tiap kelompok diberikan 3 buah batang korek api beserta pemicunya.
  - Peserta harus menyalakan lilin dengan bergantian.
  - Satu peserta hanya boleh menyalakan 2 lilin.
  - Peserta hanya boleh menyalakan dengan batang korek api.
  - Kelompok yang menyelesaikan dengan cepat keluar sebagai pemenang.
- c. Alat Permainan : Lilin, Korek api kayu.
- d. Unsur Permainan : Seorang pemimpin diharuskan dapat bersikap tenang dalam menjalankan tugas dan mendapatkan suatu rintangan yang besar, serta bisa memberikan masukan yang tepat.
- e. Cara Bermain :
- Kelompok terdiri dari 10 peserta bersedia di garis *start* dengan memegang 3 batang korek api.
  - Saat peluit ditiup peserta pertama mulai berlari menuju lilin.
  - Kelompok harus dengan cepat menyalakan seluruh lilin yang ada.

f. Gambar Ilustrasi :



Pada model permainan Cahaya Abadi terdapat unsur permainan *problem solving* karena tiap kelompok harus menjaga cahaya agar tetap menyala.

14. Nama Permainan : Bintang Bersatu

a. Tujuan Permainan :

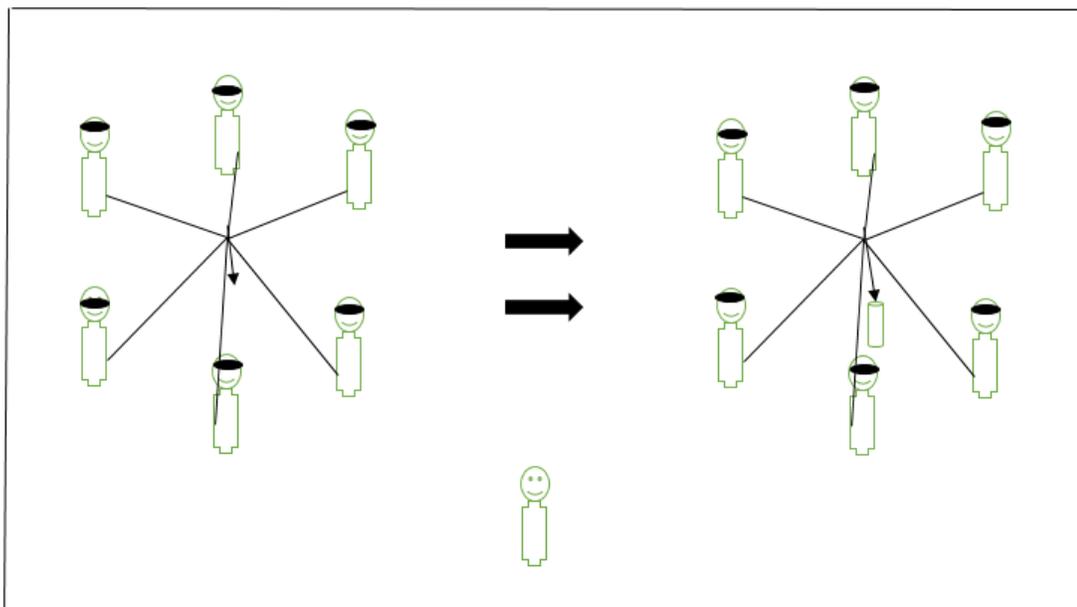
- Melatih seorang pemimpin untuk memimpin jalannya suatu pekerjaan.
- Memberikan arahan untuk dapat dipercaya.

b. Peraturan Permainan :

- Tiap kelompok terdiri dari 6 peserta.(laki-laki atau perempuan).

- Waktu permainan 5-10 menit.
  - Masing-masing peserta diikat tali di pinggangnya dan disambungkan dengan sebuah pensil di tengah dan ditutup matanya.
  - Peserta dengan kompak harus memasukan ke dalam botol yang disediakan dengan arahan dari seorang peserta lainnya.
  - Kelompok dikatakan menang jika lebih dahulu memasukan pensil ke dalam botol.
- c. Alat Permainan : Pensil, tali, botol, penutup mata.
- d. Unsur Permainan : Anggota yang sedang melaksanakan tugas dibawah arahan pemimpin harus dapat mencermati arahan dari seorang yang dipimpinnya.
- e. Cara Bermain :
- Kelompok bersedia di belakang garis *start*.
  - Setelah peluit ditiup salah seorang peserta mengarahkan kelompoknya untuk memasukan ke botol.
  - Peserta yang ditutup matanya harus focus terhadap arahan dari temannya.

f. Gambar Ilustrasi :



Pada model permainan Bintang Beratu terdapat unsur permainan kompetisi dan *problem solving* dimana tiap kelompok harus kompak untuk memasukan ke dalam botol dan berlomba secepatnya agar menjadi pemenang.

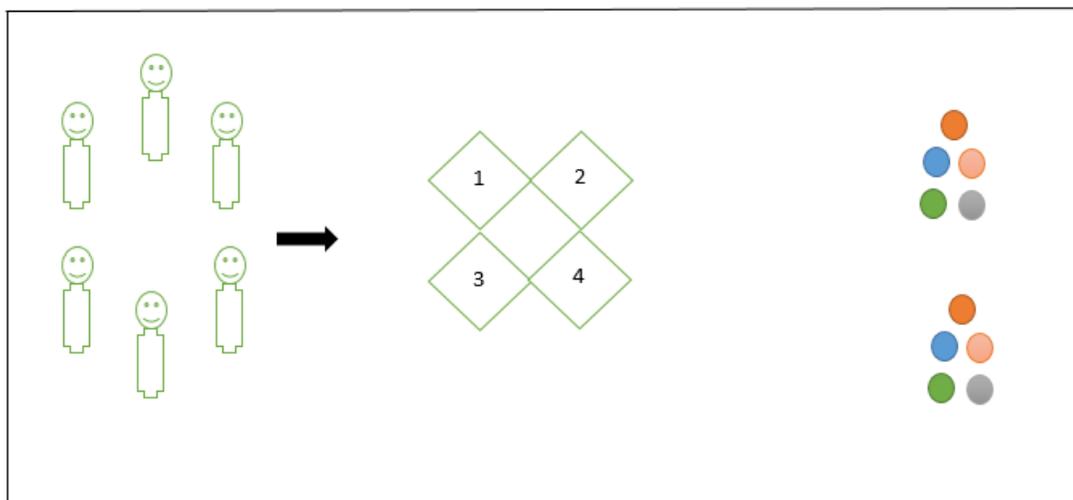
15. Nama Permainan : Harta Karun

a. Tujuan Permainan :

- Melatih seorang mengemukakan pendapat dan menyusun strategi dalam sebuah permainan.

- Kreatifitas.
- b. Peraturan Permainan :
- Tiap kelompok terdiri dari 6 peserta.(laki-laki dan perempuan).
  - Waktu permainan 5-10 menit.
  - Tiap kelompok harus menemukan harta karun berupa bola warna-warni yang tersebar.
  - Tiap kelompok mencari bola dengan warna yang berbeda-beda.
  - Di setiap bola terdapat clue untuk mencari bola selanjutnya.
  - Kelompok yang berhasil menemukan 5 bola keluar sebagai pemenang.
- c. Alat Permainan : Bola warna-warni dan kertas
- d. Unsur Permainan : Dalam sebuah pekerjaan seorang pemimpin harus dapat membagi tugas kepada anggotanya agar hal yang diukannya cepat dan terselesaikan dengan tepat waktu.
- e. Cara Bermain :
- Tiap kelompok bersedia dengan clue yang diberikan fasilitator.
  - Setelah peluit ditiup peserta mulai berpencar mencari harta karun yang ada.

Gambar Ilustrasi :



Pada model permainan Harta Karun terdapat unsur permainan *problem solving* karena tiap kelompok harus dapat menyelesaikan permainan dengan melewati rintangan-rintangan yang diberikan fasilitator.

### 3. Kepemimpinan

Kepemimpinan merupakan sifat perilaku yang mencerminkan tiap orang, tetapi tidak sedikit orang yang masih kurang memiliki sifat tersebut, kepemimpinan adalah proses untuk mempengaruhi orang lain untuk memahami dan setuju dengan apa yang perlu dilakukan dan bagaimana tugas itu dilakukan secara efektif, serta proses untuk memfasilitasi upaya individu dan kolektif untuk mencapai tujuan bersama.

Kepemimpinan adalah proses memengaruhi atau memberi contoh oleh pemimpin kepada pengikutnya dalam upaya mencapai tujuan yang menjadi lebih baik lagi untuk organisasi.

Kemampuan untuk memimpin harus ditekankan, yaitu bagaimana mengoptimalkan dan menggunakan sumber-sumber yang ada untuk meraih tujuan-tujuan. Anda di dorong untuk memberikan pendapat dan mendukung ide-ide anda ke dalam usaha untuk meraih tujuan dengan suara bulat.

Pemimpin itu harus memberikan contoh baik untuk lainnya dan juga harus menerima resiko. Pemimpin yang berani melawan resiko artinya punya kemauan kuat untuk berhasil. Karena dibalik resiko ada peluang dan dibalik peluang ada harapan yang ada. Berani melawan resiko artinya berani akan perhitungannya, tahu dimana resiko saat ada di depan matanya karena itu sudah memperhitungkan langkah-langkah apa saja untuk menghadapi resiko tersebut.

Pertama, resiko kegagalan melawan ketakutannya sendiri. Dan yang kedua kegagalan dalam mewujudkan apa yang menjadi harapannya. Jika tidak berani mengambil resiko merupakan tipe pemimpin yang tidak memiliki tentang masa depan. Pemimpin semacam itu tidak baik. Jadi menjadi seorang pemimpin sudah siap akan datangnya resiko yang akan dihadapinya baik yang ringan ataupun yang berat. Disamping itu tugas seorang pemimpin mengungkapkan ketidakberesan merupakan salah satu sumber masalah

dalam kelompok. Biasanya hal ini menimpa seorang pemimpin baru, sedangkan ketidakberesan bisa berlangsung saat dalam pekerjaan. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk membuktikan menjadi seorang pemimpin. Tidak ada pilihan lain untuk membereskan ketidakberesan tersebut kecuali keberanian yang timbul dari dalam dirinya agar menjadikan lebih baik lagi.

Pemimpin itu mampu mengambil keputusan, tugas-tugas yang lain boleh dikesampingkan, tetapi tidak untuk mengambil keputusan. Sifatnya sangat vital dan tidak bisa digantikan orang lain apapun alasannya. Keputusan yang dibuat oleh seorang pemimpin memiliki nilai jual yang sangat tinggi karena akan menjadi penentu apakah organisasi akan memetik keuntungan atau akan jatuh bangkrut.<sup>15</sup>

Karena itu seorang pemimpin sangat berperan untuk anggotanya, karena sebagai contoh yang akan ditirunya. Jadi sifat-sifat baik seorang pemimpin sebagai patokan untuk membuat menjadi lebih baik lagi.

Salah satu pendekatan yang paling awal untuk mempelajari kepemimpinan adalah pendekatan ciri. Pendekatan ini menekankan pada sifat pemimpin seperti kepribadian, motivasi, nilai, dan keterampilan. Yang mendasari pendekatan ini adalah asumsi bahwa beberapa orang mempunyai bakat pemimpin yang memiliki ciri tertentu yang tidak dimiliki orang lain.<sup>16</sup>

Kepemimpinan memerlukan *teamwork* dan kerjasama dari banyak orang, kepemimpinan juga perlu memotivasi banyak orang di dalam kelompoknya. Seorang pemimpin sering kali menunjukkan semangatnya dan

---

<sup>15</sup>Soejitno Irmim dan Abdul Rochim, 20 keberanian seorang pemimpin, (Jakarta: Seyma Media, 2005) h.15

<sup>16</sup>Gary Yuki, Kepemimpinan Dalam Organisasi, (Jakarta: PT.Indeks, 2005), h.13

memberikan inspirasi bagi anggotanya agar memberikan hasil yang lebih baik.<sup>17</sup>

“Kepemimpinan terkadang dipahami sebagai proses mengarahkan dan mempengaruhi orang. Kepemimpinan sebagai sebuah alat, sarana atau proses untuk membujuk orang agar bersedia melakukan sesuatu secara sukarela/sukacita. Ada beberapa faktor yang dapat menggerakkan orang yaitu karena ancaman, penghargaan, otoritas, dan bujukan”<sup>18</sup>

Dengan kata lain, para pemimpin tidak hanya dapat memerintah bawahan apa yang harus dilakukan, tetapi juga dapat memengaruhi bagaimana bawahan melaksanakan perintahnya sehingga terjalin hubungan sosial yang saling berinteraksi antara pemimpin dengan bawahan sehingga terjadi suatu hubungan timbal balik.<sup>19</sup>

Pada siswa kelas VIII di SMP Tamansiswa Bekasi sangat harus dilatih meningkatkan nilai kepemimpinan, karena pada siswa kelas VIII masih sangat awal mereka belajar untuk berbicara ataupun memberikan pendapat. Sifat siswa kelas VIII berbeda-beda. Ada yang cepat tanggap ada juga yang butuh waktu lama untuk tanggap merasakan nilai kepemimpinan.

Kebanyakan orang masih cenderung mengatakan bahwa pemimpin yang efektif mempunyai sifat atau ciri-ciri tertentu

---

<sup>17</sup> Andrew J. DuBrin, *The Complete IDEAL'S GIUDES Leadership*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2009) h.6

<sup>18</sup> Rivai, Veitzhal, *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), h.3.

<sup>19</sup> Abd Wahab H.S., *Kepemimpinan Pendidikan dan Kecerdasan Spriritual*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), h.92.

yang sangat penting misalnya, kharisma, pandangan ke depan, daya persuasi, dan intensitas. Dan memang, apabila kita berpikir tentang pemimpin yang heroik seperti Napoleon, Washington, Lincoln, Churchill, Sukarno, Jenderal Sudirman, dan sebagainya kita harus mengakui bahwa sifat-sifat seperti itu melekat pada diri mereka dan telah mereka manfaatkan untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan. Bisa dilihat dari beberapa contoh pemimpin-pemimpin yang dari dulu telah memimpin bangsa dan Negara.<sup>20</sup>

Salah satu cara untuk meningkatkan nilai kepemimpinan pada diri anak adalah dengan permainan kelompok yang dilakukan bersama, memecahkan masalah di dalam permainan untuk mencapai tujuan. Banyak faktor yang dilakukan dalam bermain selain nilai kepemimpinan, berbagai cara dilakukan untuk kelompok menyelesaikan permainan dan mendapatkan hasil yang diinginkan.

Periode dari anak-anak menjadi dewasa seringkali dilalui dengan banyaknya perubahan yang ingin mereka lakukan. Dengan permainan memberi kesempatan untuk berkembang dan menyalurkan ide-ide dan kreativitas para remaja pada tahap, yang rawan dalam hidup mereka.

#### **4. Siswa kelas VIII SMP Tamansiswa Bekasi**

Siswa SMP rata-rata berada pada usia 13-15 tahun. Usia tersebut mengalami empat fase dalam pertumbuhan yaitu pra-remaja (*preadolescence*), awal remaja (*early edolescence*), madya remaja (*middle*

---

<sup>20</sup><http://id.m.wikipedia.org/wiki/Kepemimpinan> (diakses pada tanggal 12 Oktober 2015)

*adolescence*) dan purna remaja (*late adolescence*). Anak-anak pada saat usia beranjak usia 13-15 tahun termasuk pada masa awal remaja (*early adolescence*). Masa remaja memiliki banyak perkembangan yang cukup signifikan. Perkembangan yang akan menjadi bekal siswa untuk hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Beberapa perkembangan yang terjadi oleh siswa pada masa remaja antara lain adalah mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mencapai peran sosial pria dan wanita, menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif, mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab, memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku.

Perkembangan tersebut merupakan perkembangan yang sedang terjadi pada siswa kelas VIII SMP Tamansiswa Bekasi. Siswa kelas VIII SMP Tamansiswa Bekasi juga harus mempunyai kemampuan untuk memberanikan diri untuk mengemukakan pendapat serta berani memimpin dalam menghadapi masalah.

Sekolah menjadi salah satu tempat untuk menunjang semua perkembangan diatas, dengan mengikuti pendidikan yang ada disekolah,

siswa akan mendapatkan banyak perkembangan dan bekal dari pendidikan yang diajarkan oleh gurunya maupun diajarkan oleh lingkungan sekitar.

Pendidikan merupakan bekal hidup untuk kehidupan manusia di masa kini dan masa mendatang. Untuk mendapatkan suatu pendidikan yang layak, setiap masyarakat pasti menginginkan anak-anaknya bisa sekolah hingga ke jenjang tertinggi. Agar pada saat beranjak dewasa bisa memiliki bekal hidup yang baik bagi berbagai aspek.

Setiap siswa memiliki sifat dan karakter yang berbeda untuk menentukan sikap dalam menggapai suatu persoalan. Perbedaan tersebut merupakan identitas diri individu agar individu lain dapat mengenalnya. Ada siswa yang berani melakukan interaksi dengan teman-teman dan guru-guru di sekolahnya, dan ada pula yang lebih memilih untuk diam dan menjaga jarak dengan yang lainnya. Banyak pula anak-anak yang membuat kelompoknya sendiri dan hanya dengan kelompoknya itu mereka bersosialisasi.

Pada saat dimana seseorang melakukan dan merekam segala sesuatunya dan akan menyimpan dan menerapkan sesuatu yang menurut individu tersebut penting, sehingga melalui kegiatan permainan kelompok ini dapat menumbuhkan nilai kepemimpinan pada individu tersebut sehingga

menjadi individu yang siap untuk masa yang akan datang dan mampu menyelesaikan masalah yang ada.

### **C. Rancangan Model**

Rancangan model permainan untuk nilai kepemimpinan pada siswa kelas VIII SMP Tamansiswa Bekasi dengan produk akhirnya berupa buku Permainan Kelompok. Buku Permainan kelompok ini berisi tentang model permainan kelompok yang dikembangkan.

Adapun rancangan model yang akan dikembangkan memiliki rancangan sebagai berikut:

#### **1. Bagian awal**

Cover merupakan sampul dari produk yang berupa buku permainan kelompok. Pada sampul depan berisikan gambar dari permainan kelompok. Sedangkan pada sampul belakang berisikan foto dan latar belakang, tujuan dikembangkannya model permainan kelompok, spesifikasi produk dan kebermanfaatan model permainan kelompok yang dikembangkan. Berikutnya penjelasan tentang model permainan kelompok serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan tersebut.

## 2. Bagian inti

Model permainan kelompok yang terdiri dari persiapan permainan, menyiapkan media permainan serta tujuan yang ingin dicapai dalam model permainan kelompok. Model permainan kelompok merupakan bentuk kegiatan aktifitas fisik yang menyenangkan yang di dalamnya terdapat permainan-permainan yang dapat *menstimulus* munculnya nilai kepemimpinan, dimana permainan tersebut disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan. agar yang melakukannya aktif dan berpartisipasi dengan suka rela ketika melakukannya.

## 3. Bagian akhir penutup

Bagian akhir berupa penutup dalam produk buku model permainan kelompok adalah kesimpulan model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan pada siswa kelas VIII SMP Tamansiswa Bekasi.