

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Model**

Pada hasil model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan pada siswa Sekolah Menengah Pertama dirancang dalam bentuk modul. Modul tersebut menyajikan macam-macam model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan beserta manfaatnya.

Model Permainan dilakukan secara berkelompok dan dilakukan pada siswa kelas VIII. Setiap model permainan dirancang sama tetapi cara bermain yang berbeda di setiap permainan untuk mudah diterapkan pada siswa agar nantinya diharapkan dapat mencapai tujuan yang sesuai. Hasil manfaat lainnya agar para guru mempunyai referensi permainan untuk dibawakan saat pembelajaran.

#### **1. Hasil Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan pada penelitian model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan pada sekolah menengah pertama yang dilakukan di SMP Tamansiswa Bekasi dengan bertujuan untuk menganalisis model permainan kelompok.

Adapun hasil kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan telaah pakar oleh tiga dosen ahli yaitu ahli permainan kelompok, ahli teori permainan dan ahli rekreasi serta menggunakan data wawancara guru sekolah menengah pertama dengan mewawancarai guru penjaskes kelas VIII di SMP Tamansiswa Bekasi pada tanggal 07 Mei 2016.

A. Hasil validasi desain dari dosen ahli Permainan Kelompok oleh Hartman Nugraha, M.Pd yang terangkum dalam tabel berikut ini :

No.	Nama Permainan	Saran	Hasil
1.	Kereta Balok	Mengurangi waktu bermain.	Layak/Valid
2.	Zig-zag Road	Sedikit sulit dalam permainan.	Layak/Valid
3.	Jembatan Goyang	Dilihat dari beban peserta.	Layak/Valid
4.	Keseimbangan Air Beracun	Tidak ada saran.	Layak/Valid
5.	Lumpur Membara	Diameter lingkaran harus disesuaikan.	Layak/Valid
6.	Pramusaji Hebat	Tidak ada saran.	Layak/Valid
7.	Karpet Ajaib	Tidak ada saran.	Layak/Valid
8.	Halang Rintang	Obstacle jangan membahayakan peserta.	Layak/Valid
9.	Telur Sakti	Bahan jangan terlalu banyak.	Layak/Valid

10.	Ember Paralon	Tidak ada saran.	Layak/Valid
11.	Bangunan Sedotan	Mencari bahan-bahan yang mudah dan ada di sekitar.	Layak/Valid
12.	Tali Ajaib	Tidak ada saran.	Layak/Valid
13.	Cahaya Abadi	Dimainkan langsung seluruh peserta.	Layak/Valid
14.	Memasukan Bersama	Tidak ada saran.	Layak/Valid
15.	Mencari Bola	Tidak ada saran.	Layak/Valid

Tabel 4.1

**B.** Hasil validasi desain dari dosen ahli Teori Permainan oleh Dr. Sri Nuraini, M.Pd yang terangkum dalam tabel berikut ini :

No.	Nama Permainan	Saran	Hasil
1.	Kereta Balok	Ukuran alat harus terperinci dan sistematis.	Layak/Valid
2.	Zig-zag Road	Nama permainan dirubah menjadi Buta Jalan dan gambar harus jelas.	Layak/Valid
3.	Jembatan Goyang	Dilihat bahaya atau tidak untuk dimainkan dan perhatikan bebas	Layak/Valid

		peserta.	
4.	Keseimbangan Air Beracun	Waktu tidak terlalu lama.	Layak/Valid
5.	Lumpur Membara	Menjelaskan ukuran alat permainan.	Layak/Valid
6.	Pramusaji Hebat	Nama permainan diganti menjadi Pramusaji dan waktu tidak terlalu lama.	Layak/Valid
7.	Karpet Ajaib	Waktu tidak terlalu lama.	Layak/Valid
8.	Halang Rintang	Nama permainan diganti menjadi Ular Naga Panjang dan menjelaskan rintangannya.	Layak/Valid
9.	Telur Sakti	Waktu tidak terlalu lama dan alat permainan harus lebih di perhatikan.	Layak/Valid
10.	Ember Paralon	Nama permainan diganti menjadi Menara Basah dan waktu tidak terlalu lama.	Layak/Valid
11.	Bangunan Sedotan	Nama permainan diganti menjadi Pekerja Bangunan dan tema pada bangunan	Layak/Valid

		ditentukan.	
12.	Tali Ajaib	Ukuran tali tidak terlalu panjang.	Layak/Valid
13.	Cahaya Abadi	Ditambahkan rintangannya.	Layak/Valid
14.	Memasukan Bersama	Nama permainan diganti menjadi Bintang Bersatu dan ditambah rintangannya.	Layak/Valid
15.	Mencari Bola	Nama permainan diganti menjadi Harta Karun dan lebih diperjelas permainannya.	Layak/Valid

Tabel 4.2

C. Hasil validasi desain dari dosen ahli Rekreasi oleh Dr. Hernawan, SE, M.Pd yang terangkum dalam tabel berikut ini :

No.	Nama Permainan	Saran	Hasil
1.	Kereta Balok	Ditambahkan rintangan pada lintasannya.	Layak/Valid
2.	Zig-zag Road	Tidak ada saran.	Layak/Valid
3.	Jembatan Goyang	Harus dilihat beban peserta yang naik diatas agar tidak terjadi trouble.	Layak/Valid
4.	Keseimbangan Air	Peraturan yang lebih diperjelas.	Layak/Valid

	Beracun		
5.	Lumpur Membara	Tidak ada saran.	Layak/Valid
6.	Pramusaji Hebat	Ditingkatkan peraturannya.	Layak/Valid
7.	Karpet Ajaib	Waktu tidak terlalu lama.	Layak/Valid
8.	Halang Rintang	Dilihat alat permainan agar aman saat dimainkan.	Layak/Valid
9.	Telur Sakti	Waktu tidak terlalu lama dan alat yang disiapkan lengkap.	Layak/Valid
10.	Ember Paralon	Peraturannya ditambahkan lagi.	Layak/Valid
11.	Bangunan Sedotan	Ditambahkan alat mainannya agar lebih menarik.	Layak/Valid
12.	Tali Ajaib	Tidak ada saran.	Layak/Valid
13.	Cahaya Abadi	Ditambahkan rintangannya.	Layak/Valid
14.	Memasukan Bersama	Tidak ada saran.	Layak/Valid
15.	Mencari Bola	Peraturan yang diperjelas.	Layak/Valid

Tabel 4.3

### **a. Revisi Produk**

Dibawah ini adalah ringkasan revisi produk berdasarkan saran dari para ahli sebagai berikut:

1. Ahli permainan kelompok secara keseluruhan menyarankan memperhitungkan waktu jalannya permainan pada setiap model pengembangan permainan saat melakukan proses kegiatan. Peraturan lebih diperjelas dalam setiap model pengembangan permainan.
2. Ahli permainan teori permainan secara keseluruhan menyarankan waktu permainan yang diperhatikan dan beberapa judul permainan yang harus diganti. penggunaan alat permainan yang mudah di dapat dan disesuaikan dengan kebutuhan dan model pengembangan permainan disusun dengan baik.
3. Ahli Rekreasi secara keseluruhan menyarankan dokumentasi diperjelas objeknya.

## 2. Model *Draft Final*

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 :



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 :



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*.

f. Gambar :



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 :



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*.

f. Gambar :



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

f. Gambar :



7. Nama Permainan : Karpét 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*.

f. Gambar :



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.

f. Gambar :



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.
- f. Gambar :



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.

f. Gambar :



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 meletakan dan membuat karya di tempat yang ditentukan.
- Diberikan waktu 5 menit jika peluit tanda waktu habis maka peserta dilarang ada yang merubahnya.

f. Gambar :



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, trapesium, 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.

f. Gambar :



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



:

## 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 diikatkan 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 :



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 :



### **Efektivitas Model**

Untuk mendapatkan hasil model permainan kelompok dua kali uji coba yaitu: 1. uji coba kelompok kecil, 2. uji coba kelompok besar dengan membawakan manfaat permainan model permainan kelompok dan melihat hasil permainan yang diperoleh siswa.

#### **a. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Pada uji coba kelompok kecil menggunakan 15 siswa. Kegiatan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 03 Juni 2016, di SMP Tamansiswa Bekasi.

Kesesuaian model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan.

- 1) model permainan Kereta Balok dinyatakan sesuai.
- 2) model permainan *Zig-zag Road* dinyatakan sesuai.
- 3) model permainan Jembatan Goyang dinyatakan sesuai.
- 4) model permainan Keseimbangan Air Beracun dinyatakan sesuai.
- 5) model permainan Lumpur Membara dinyatakan sesuai.
- 6) model permainan Pramusaji dinyatakan sesuai.
- 7) model permainan Karpet Ajaib dinyatakan sesuai.
- 8) model permainan Halang Rintang dinyatakan sesuai.
- 9) model permainan Telur Sakti dinyatakan sesuai.
- 10) model permainan Ember Paralon dinyatakan sesuai.
- 11) model permainan Bangunan Sedotan dinyatakan sesuai.
- 12) model permainan Tali Ajaib dinyatakan sesuai.
- 13) model permainan Cahaya Abadi dinyatakan sesuai.
- 14) model permainan Memasukan Bersama dinyatakan sesuai.
- 15) model permainan Mencari Bola dinyatakan sesuai.

#### **a. Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

Pada uji coba kelompok besar menggunakan 30 peserta. Kegiatan uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2016, di SMP Tamansiswa Bekasi.

Kelayakan model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan.

- 1) model permainan Kereta Balok dinyatakan layak.
- 2) model permainan Buta Jalan dinyatakan layak
- 3) model permainan Jembatan Goyang dinyatakan layak.
- 4) model permainan Keseimbangan Air Beracun dinyatakan layak.
- 5) model permainan Lumpur Membara dinyatakan layak.
- 6) model permainan Pramusaji dinyatakan layak.
- 7) model permainan Karpet Ajaib dinyatakan layak.
- 8) model permainan Ular Naga Panjang dinyatakan layak.
- 9) model permainan Telur Sakti dinyatakan layak.
- 10) model permainan Menara Basah dinyatakan layak.
- 11) model Pekerja Bangunan dinyatakan layak.
- 12) model permainan Tali Ajaib dinyatakan layak.
- 13) model permainan Cahaya Abadi dinyatakan layak.
- 14) model permainan Bintang Bersatu dinyatakan layak.
- 15) model permainan Harta Karun dinyatakan layak.