

## **ABSTRAK**

**DIMAS SATRIA WIDHI. Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IX SMP Negeri 139 Jakarta Melalui Metode Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan. Skripsi. Jakarta: Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta, Januari 2019.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal siswa melalui metode pembelajaran penjas berbasis permainan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (Class Room Action Research) dengan pengambilan data kualitatif. Pelaksanaan penelitian tindakan ini melibatkan ahli dalam bidang pendidikan jasmani sebagai kolaborator. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II dan diawali dengan kegiatan observasi awal. Penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Tidak terdapat siswa yang dalam kategori sangat baik, Tidak ada siswa dalam kategori baik, 36% atau 12 orang siswa dalam kategori cukup, dan 64% atau 21 orang siswa dalam kategori kurang, dan tidak ada siswa dalam kategori sangat kurang, sedangkan pada siklus 1 tidak terdapat siswa yang dalam kategori sangat baik, 82% atau 27 orang siswa dalam kategori baik, 18% atau 6 orang siswa dalam kategori cukup, dan tidak terdapat siswa dalam kategori kurang, dan tidak terdapat siswa dalam kategori sangat kurang,

sedangkan pada siklus 2, hasil penelitian siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan data sebanyak 82% atau 27 siswa yang dalam kategori sangat baik, 18% atau 6 orang siswa dalam kategori baik, tidak terdapat siswa dalam kategori cukup, dan 0% atau tidak ada siswa dalam kategori kurang, dan tidak terdapat siswa dalam kategori sangat kurang.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran penjas dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas IX SMP Negeri 139 Jakarta.

## **ABSTRACT**

**DIMAS SATRIA WIDHI. Interpersonal Intelligence Improvement of 9<sup>th</sup> Grade Student at SMP Negeri 139 Jakarta Through Game-Based Physical Education Learning Methods. Essay. Jakarta: Physical Education, Faculty of Sport Sciences, Jakarta State University, January 2019.**

This research is to determine the increase in interpersonal intelligence of students through game-based physical education learning methods. The research used Classroom Action Research as a method with qualitative data collection. The implementation of this research involves experts in the field of physical education as collaborators. The research was conducted in 2 cycles, that is Cycle I and Cycle II and it was began with observation activities. This research was carried out coincides with physical education class at school.

No students in the excellent category, no students in the good category, 36% or 12 students in the sufficient category, and 64% or 21 students in the less category, no students in the category very lacking, whereas in cycle 1 there were 0% or no students in the excellent category, 82% or 27 students in the good category, 18% or 6 students in the sufficient category, no students in the less category and no students in the very less category, while in cycle 2,

the results of cycle 2 research showed a significant increase with 82% or 27 students in the excellent category, 18% or 6 students in the good category, no students in the sufficient category, and 0% or no students in the less category, and no students in the very less category.

Then it can be concluded that the application of physical education learning can improve interpersonal intelligence of 9<sup>th</sup> Grade Student at SMP Negeri 139 Jakarta.