

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Hasil dari model *outdoor games activities* dalam menumbuhkan nilai kepemimpinan pada SMAN 3 Tambun Selatan ditulis dalam bentuk buku panduan model permainan. Buku tersebut menyajikan berbagai model permainan untuk menumbuhkan nilai kepemimpinan.

Model permainan dilakukan secara berkelompok di setiap modelnya. Setiap model permainan disajikan dalam bentuk yang sama tetapi langkah-langkah yang berbeda di setiap model permainan serta mudah diterapkan dalam proses pembelajaran agar nantinya diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian model *outdoor games activities* dalam menumbuhkan nilai kepemimpinan pada SMAN 3 Tambun Selatan dengan pendekatan bermain bertujuan untuk menganalisis seberapa penting model permainan untuk dilakukan.

Adapun hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan telaah pakar oleh tiga dosen ahli yaitu ahli permainan kecil, ahli teori permainan, ahli rekreasi dan hasil uji coba.

2. Model *Draft Awal*

1) Nama Permainan : *The Opposite*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih menjadi pemimpin
- Melatih kerja sama

b. Sarana dan Prasarana : Lapangan

c. Cara Bermain :

Siswa membuat lingkaran dan saling mengaitkan tangan, dimana posisi lingkaran dengan mengaitkan ini adalah posisi awal permainan yang dimana selanjutnya akan mendapatkan instruksi untuk melakukan gerakan ke arah depan, belakang, kanan dan kiri. Dan jika sudah dapat mengikuti barulah dinaikan tingkat kesulitannya sesuai apa yang akan di instruksikan.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 20 orang

- Waktu permainan selama 30 menit
- Apabila salah satu peserta terjatuh atau salah melakukan gerakan akan diberikan hukuman.



Gambar 4.1 *The Opposite*

- 2) Nama Permainan : *Magic Straw*
- a. Tujuan Permainan :
- Melatih memimpin kelompok
 - Melatih kerja sama
 - Melatih mendengarkan pendapat orang lain
- b. Sarana dan Prasarana : Sedotan dan Lapangan
- c. Cara Bermain :

Siswa membuat lingkaran dan saling mengaitkan tangan, dimana posisi lingkaran dengan mengaitkan ini adalah posisi awal permainan yang dimana selanjutnya akan mendapatkan instruksi untuk melakukan gerakan ke arah depan, belakang, kanan dan kiri. Dan jika sudah dapat mengikuti barulah dinaikan tingkat kesulitannya sesuai apa yang akan di instruksikan.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 20 orang
- Waktu permainan selama 15 menit
- Apabila salah satu peserta terjatuh atau salah melakukan gerakan akan diberikan hukuman.



Gambar 4.2 *Magic Straw*

3) Nama Permainan : *Moving The Ball*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih menyelesaikan suatu masalah
- Melatih kerja sama

b. Sarana dan Prasarana : Plastik, Cup, Bola dan Lapangan

c. Cara Bermain :

Setiap kelompok harus memindahkan bola dengan bantuan lembaran plastik dan cup gelas dengan posisi bola berada di cup dan dibawa menggunakan plastik dengan di bentangkan, jika bola terjatuh dari atas cup mereka harus mengulang dari posisi awal yang sudah di sediakan, dan harus membawa bola tersebut melewati garis yang juga sudah ditentukan.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang.
- Waktu permainan selama 15 menit.
- Apabila bolanya terjatuh dari cup, kelompok tersebut harus mengulanginya dari titik awal.



Gambar 4.3 *Moving The Ball*

4) Nama Permainan : *Titanic*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
- Melatih mendengarkan pendapat orang lain
- Melatih rasa saling percaya dengan teman

b. Sarana dan Prasarana : Plastik dan Lapangan

c. Cara Bermain :

Setiap kelompok harus dapat membalikan plastik yang disediakan dengan posisi mereka harus berada di atas plastik dan kaki tidak

boleh menginjak tanah jika ada yang menginjak tanah kelompok tersebut harus memulai dari awal.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang
- Waktu permainan selama 45 menit
- Apabila kaki menyentuh tanah, maka permainan harus dimulai dari awal



Gambar 4.4 *Titanic*

5) Nama Permainan : Gurita Kusut

a. Tujuan Permainan :

- Melatih menyelesaikan suatu masalah
- Melatih kerja sama
- Melatih memimpin sebuah kelompok

b. Sarana dan Prasarana : Lapangan

c. Cara Bermain :

Setiap kelompok harus menyilangkan atau menggenggam tangan temannya secara acak tapi dilarang yang berada tepat di samping kanan dan kirinya, dan mereka harus dapat membuat seluruh kelompok merentangkan tangan dengan menghadap ke arah yang sama bisa seluruhnya menghadap kedalam ataupun menghadap keluar.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang.
- Waktu permainan selama 15 menit.
- Tangan tidak boleh terlepas selama permainan berlangsung.



Gambar 4.5 Gurita Kusut

6) Nama Permainan : *Everybody Standup*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
- Melatih mendengarkan pendapat orang lain
- Melatih berfikir kreatif dan inovatif

b. Sarana dan Prasarana : Lapangan

c. Cara Bermain :

Setiap kelompok harus dapat berdiri bersama-sama dengan persyaratan harus memegang tangan yang lainnya dan kaki saling menempel satu dengan yang lainnya.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang
- Waktu permainan selama 15 menit
- Kaki harus saling menempel dengan yang lainnya



Gambar 4.6 *Everybody Standup*

7) Nama Permainan : *Toxic Switch*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
- Melatih mendengarkan pendapat orang lain
- Melatih keseimbangan

b. Sarana dan Prasarana : Cup, Tali Rafia dan Lapangan

c. Cara Bermain :

Setiap kelompok harus memindahkan cup gelas hanya dengan bantuan tali rafia dan setiap satu tali rafia dipegang oleh dua orang dan jika cupnya jatuh mereka harus mengulang dari posisi awal.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang.
- Waktu permainan selama 15 menit.
- Cup tidak boleh terjatuh, jika terjatuh kembali ke titik awal.



Gambar 4.7 *Toxic Switch*

8) Nama Permainan : Tangkap Ekor

a. Tujuan Permainan :

- Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
- Melatih mendengarkan pendapat orang lain

b. Sarana dan Prasarana : Tali Rafia dan Lapangan

c. Cara Bermain :

Satu kelompok harus saling berpegangan pinggang dan di barisan paling belakang terdapat tali rafia yang akan menjadi tujuan untuk kelompok lain. Dan kelompok yang ekornya sudah dicabut tidak bisa mengikuti permainan lagi jadi permainan ini bersifat permainan gugur dan hanya ada satu kelompok yang akan menjadi pemenang.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang
- Waktu permainan selama 30 menit
- Barisan tidak boleh terlepas.



Gambar 4.8 Tangkap Ekor

3. Model *Draft Final*

1) Nama Permainan : *The Opposite*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih menjadi pemimpin
- Melatih kerja sama

b. Sarana dan Prasarana : Lapangan

c. Cara Bermain :

Siswa membuat lingkaran dan saling mengaitkan tangan, dimana posisi lingkaran dengan mengaitkan ini adalah posisi awal permainan yang dimana selanjutnya akan mendapatkan instruksi untuk

melakukan gerakan ke arah depan, belakang, kanan dan kiri. Dan jika sudah dapat mengikuti barulah dinaikan tingkat kesulitannya sesuai apa yang akan di instruksikan.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 20 orang
- Waktu permainan selama 15 menit
- Apabila salah satu peserta terjatuh atau salah melakukan gerakan akan diberikan hukuman.



Gambar 4.9 *The Opposite*

2) Nama Permainan : *Magic Straw*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
- Melatih mendengarkan pendapat orang lain

b. Sarana dan Prasarana : Sedotan dan Lapangan

c. Cara Bermain :

Siswa membuat lingkaran dan saling mengaitkan tangan, dimana posisi lingkaran dengan mengaitkan ini adalah posisi awal permainan yang dimana selanjutnya akan mendapatkan instruksi untuk melakukan gerakan ke arah depan, belakang, kanan dan kiri. Dan jika sudah dapat mengikuti barulah dinaikan tingkat kesulitannya sesuai apa yang akan di instruksikan.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 20 orang
- Waktu permainan selama 15 menit
- Apabila salah satu peserta terjatuh atau salah melakukan gerakan akan diberikan hukuman.



Gambar 4.10 *Magic Straw*

3) Nama Permainan : *Moving The Ball*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih menyelesaikan suatu masalah
- Melatih kerja sama

b. Sarana dan Prasarana : Plastik, Cup, Bola dan Lapangan

c. Cara Bermain :

Setiap kelompok harus memindahkan bola dengan bantuan lembaran plastik dan cup gelas dengan posisi bola berada di cup dan dibawa menggunakan plastik dengan di bentangkan, jika bola terjatuh dari atas cup mereka harus mengulang dari posisi awal yang sudah di

sediakan, dan harus membawa bola tersebut melewati garis yang juga sudah ditentukan.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang.
- Waktu permainan selama 15 menit.
- Apabila bolanya terjatuh dari cup, kelompok tersebut harus mengulanginya dari titik awal.



Gambar 4.11 *Moving The Ball*

4) Nama Permainan : *Titanic*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
- Melatih mendengarkan pendapat orang lain
- Melatih rasa saling percaya dengan teman

b. Sarana dan Prasarana : Plastik dan Lapangan

c. Cara Bermain :

Setiap kelompok harus dapat membalikan plastik yang disediakan dengan posisi mereka harus berada di atas plastik dan kaki tidak boleh menginjak tanah jika ada yang menginjak tanah kelompok tersebut harus memulai dari awal.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang
- Waktu permainan selama 15 menit
- Apabila kaki menyentuh tanah, maka permainan harus dimulai dari awal



Gambar 4.12 *Titanic*

5) Nama Permainan : Gurita Kusut

a. Tujuan Permainan :

- Melatih menyelesaikan suatu masalah
- Melatih kerja sama
- Melatih memimpin sebuah kelompok

b. Sarana dan Prasarana : Lapangan

c. Cara Bermain :

Setiap kelompok harus menyilangkan atau menggenggam tangan temannya secara acak tapi dilarang yang berada tepat di samping kanan dan kirannya, dan mereka harus dapat membuat seluruh kelompok

merentangkan tangan dengan menghadap ke arah yang sama bisa seluruhnya menghadap kedalam ataupun menghadap keluar.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang.
- Waktu permainan selama 15 menit.
- Tangan tidak boleh terlepas selama permainan berlangsung.



Gambar 4.13 Gurita Kusut

6) Nama Permainan : *Everybody Standup*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
- Melatih mendengarkan pendapat orang lain
- Melatih berfikir kreatif dan inovatif

b. Sarana dan Prasarana : Lapangan

c. Cara Bermain :

Setiap kelompok harus dapat berdiri bersama-sama dengan persyaratan harus memegang tangan yang lainnya dan kaki saling menempel satu dengan yang lainnya.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang
- Waktu permainan selama 15 menit
- Kaki harus saling menempel dengan yang lainnya



Gambar 4.14 *Everybody Standup*

7) Nama Permainan : *Toxic Switch*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
- Melatih mendengarkan pendapat orang lain
- Melatih keseimbangan

b. Sarana dan Prasarana : Cup, Tali Rafia dan Lapangan

c. Cara Bermain :

Setiap kelompok harus memindahkan cup gelas hanya dengan bantuan tali rafia dan setiap satu tali rafia dipegang oleh dua orang dan jika cupnya jatuh mereka harus mengulang dari posisi awal.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang.
- Waktu permainan selama 15 menit.
- Cup tidak boleh terjatuh, jika terjatuh kembali ke titik awal.



Gambar 4.15 *Toxic Switch*

8) Nama Permainan : Tangkap Ekor

a. Tujuan Permainan :

- Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
- Melatih mendengarkan pendapat orang lain

b. Sarana dan Prasarana : Tali Rafia dan Lapangan

c. Cara Bermain :

Satu kelompok harus saling berpegangan pinggang dan di barisan paling belakang terdapat tali rafia yang akan menjadi tujuan untuk kelompok lain. Dan kelompok yang ekornya sudah dicabut tidak bisa mengikuti permainan lagi jadi permainan ini bersifat permainan gugur dan hanya ada satu kelompok yang akan menjadi pemenang.

d. Peraturan :

- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang
- Waktu permainan selama 15 menit
- Barisan tidak boleh terlepas.



Gambar 4.16 Tangkap Ekor

B. Kelayakan Model

Sebelum model *outdoor games activities* yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan kepada subjek penelitian, maka peneliti terlebih dahulu melakukan validasi atau uji kelayakan model *outdoor games activities* kepada tiga orang ahli yaitu: ahli permainan kecil, ahli teori permainan dan ahli rekreasi. Ketiga ahli tersebut menilai rancangan model yang dikembangkan sehingga akan layak untuk diuji cobakan. Berikut peneliti akan memaparkan data dari masing-masing ahli yang terlibat dalam penelitian ini:

a. Validasi Ahli

1. Data Hasil Validasi Ahli Permainan Kecil

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli permainan kecil Abdul Gani, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di FIK (Fakultas Ilmu Keolahragaan) Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2016.

2. Data Hasil Validasi Ahli Teori Permainan

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli teori permainan Dr. Sri Nuraeni, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di FIK (Fakultas Ilmu Keolahragaan) Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2016.

3. Data Hasil Validasi Ahli Teori Rekreasi

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli teori permainan Dr. Hernawan, SE, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di FIK (Fakultas Ilmu Keolahragaan) Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2016.

b. Revisi Produk

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari masing-masing ahli yang terdiri dari: 1 ahli permainan kecil, 1 ahli teori permainan dan 1 ahli rekreasi terdapat beberapa rancangan produk yang perlu di revisi sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Revisi produk dimaksudkan agar rancangan produk yang dikembangkan lebih sempurna. Berikut ini adalah ringkasan revisi produk berdasarkan saran dari para ahli sebagai berikut:

1. Ahli permainan kecil secara keseluruhan menyarankan waktu permainan untuk dikurangi dari waktu yang sudah ditentukan sebelumnya.
2. Ahli teori permainan menyarankan untuk sedikit menambah tingkat kesulitan pada beberapa permainan.
3. Ahli rekreasi menyarankan untuk mengurangi waktu pada beberapa permainan dan memberikan nama permainan yang sesuai.

No	Model Outdoor Games Activities	Saran dan Masukan
1	Model 1	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
2	Model 2	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
3	Model 3	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
4	Model 4	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
5	Model 5	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
6	Model 6	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
7	Model 7	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
8	Model 8	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas

Tabel 4.1 Saran dan Masukan Para Ahli

C. Efektivitas Model

Tingkat keefektifitasan rancangan model *outdoor games activities* yang dikembangkan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil uji coba. Untuk mengetahui model *outdoor games activities* dua kali uji coba yaitu: 1) uji coba kelompok kecil, 2) uji coba kelompok besar dengan memberikan perlakuan

model *outdoor games activities* yang dikembangkan dan melihat hasil permainan yang diperoleh peserta didik.

a. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berikut akan disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok kecil terhadap rancangan produk model permainan kelompok untuk kelas XI IPA SMAN 3 Tambun Selatan adalah sebagai berikut. Pada uji coba kelompok kecil menggunakan 15 siswa. Kegiatan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2016, di lapangan SMAN 3 Tambun Selatan.

Kesesuaian model *outdoor games activities* untuk menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan.

- 1) Permainan *The Opposite* dinyatakan sesuai, 2) permainan *Magic Straw* dinyatakan sesuai, 3) permainan *Moving The Ball* dinyatakan sesuai, 4) permainan *Titanic* dinyatakan sesuai, 5) permainan Gurita Kusut dinyatakan sesuai, 6) permainan *Everybody Standup* dinyatakan sesuai, 7) permainan *Toxic Switch* dinyatakan sesuai, 8) permainan Tangkap Ekor dinyatakan sesuai.

b. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berikut disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok besar terhadap rancangan produk model permainan kelompok untuk kelas XI IPA SMAN 3 Tambun Selatan adalah sebagai berikut. Pada uji coba kelompok besar menggunakan 40 siswa. Kegiatan uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 03 Juni 2016, di lapangan SMAN 3 Tambun Selatan.

Kelayakan model permainan kelompok untuk meningkatkan nilai kepemimpinan.

- 1) Permainan *The Opposite* dinyatakan layak, 2) permainan *Magic Straw* dinyatakan layak, 3) permainan *Moving The Ball* dinyatakan layak, 4) permainan *Titanic* dinyatakan layak, 5) permainan Gurita Kusut dinyatakan layak, 6) permainan *Everybody Standup* dinyatakan layak, 7) permainan *Toxic Switch* dinyatakan layak, 8) permainan Tangkap Ekor dinyatakan layak.

D. Pembahasan

Hasil akhir produk model *outdoor games activities* untuk menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan setelah dilakukan penelitian yang dinilai mampu menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan dari *outdoor games activities* yang dilakukan. Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SMAN 3 Tambun Selatan sangat antusias dan senang mengikuti *outdoor games activities* yang diberikan oleh peneliti, dimana menerapkan nilai-nilai kepemimpinan dengan langsung mengaplikasikan ketika menyelesaikan suatu masalah dalam permainan. Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan model *outdoor games activities* agar dapat menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan pada siswa.

Penelitian ini telah dilakukan secara maksimal sesuai dengan kemampuan peneliti, namun dalam penelitian ini masih mendapatkan beberapa keterbatasan yang harus diakui sebagai bahan agar lebih baik kedepannya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian ini hanya dilakukan di satu kelas yaitu XI IPA SMAN 3 Tambun Selatan sebagai sampel penelitian.