



# WAHANA DIDAKTIKA

JURNAL ILMU KEPENDIDIKAN

Volume 14 Nomor 3 September 2016 hal: 1-161

ISSN: 1829 – 5614

UPAYA MENINGKATKAN KECEPATAN PUKULAN *GYAKU TSUKI CHUDAN* MELALUI BENTUK LATIHAN *VARIATION OF BODY DROPS* PADA SISWA PUTRA EKSTRAKURIKULER KARATE SMA SWASTA KRISTEN IMMANUEL MEDAN TAHUN 2016

Pangondian Hotliber Purba (Universitas Negeri Medan)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS FENOMENA MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI TERHADAP BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS XI IPA

SMA YAPIS MANOKWARI

Ita Khanasta, Iriwi L.S. Sinon, Sri Wahyu Widyaningsih (Universitas Papua)

PENGARUH PERMAINAN TERHADAP KEMAMPUAN INTERPERSONAL PADA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

Titi Rachmi (Universitas Muhammadiyah Tangerang)

MANAJEMEN PEMANFAATAN MAKAM KI RANGGO WIROSENTIKO SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN SEJARAH

Ahmad Zamhari (Universitas PGRI Palembang)

PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA DENGAN TEKNIK *BRAINSTORM SHEET*

Ana Thereana (Universitas PGRI Palembang)

KONTRIBUSI KOORDINASI MATA-TANGAN DAN *FLEKSIBILITAS* TERHADAP KETEPATAN PUKULAN *FOREHAND DRIVE* PADA KLUB PTL (PELATIHAN TENIS LAPANGAN) PADANG

Arisman (Universitas PGRI Palembang)

CAMPUR KODE DALAM DISKUSI MAHASISWA SEMESTER III PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA SEBAGAI PEMBELAJARAN BAHASA

Dian Nuzulia Armariena (Universitas PGRI Palembang)

ANALISIS KEBIJAKAN KEPENDIDIKAN DALAM ERA GLOBALISASI

Erma Yulaini (Universitas PGRI Palembang)

NILAI-NILAI KARAKTER DI SD IT HARAPAN MULIA

Miftha Indasari (Universitas PGRI Palembang)

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENDEKATAN *PROBLEM POSING* DENGAN *COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI)* BAGI SISWA TUNANETRA

KELAS X SMALB-A PRPCN PALEMBANG

Nurjannah (SMALB-A PRPCN Palembang)

MENGEMBANGKAN POTENSI DAN KETERAMPILAN OLAHRAGA PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DITINJAU DARI BAKAT BEROLAHRAGA

Rafel Orlando (Universitas PGRI Palembang)

PENERAPAN TEKNIK QUANTUM *SPEED READING* DALAM PENGAJARAN PEMAHAMAN MEMBACA

Yusfar Uzer (Universitas PGRI Palembang)

GAYA SELINGKUNG

Diterbitkan oleh:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG

Jl. Jendral A. Yani Lorong Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang

Telp. 0711-510043, Fax. 0711-514782

e-mail jurnal: [jurnalfkipupgri@yahoo.co.id](mailto:jurnalfkipupgri@yahoo.co.id).

e-mail: [adm@univpgri-palembang.ac.id](mailto:adm@univpgri-palembang.ac.id)

Website: [univpgri-palembang.ac.id](http://univpgri-palembang.ac.id)

# Wahana Didaktika

Jurnal Ilmu Kependidikan  
Volume 14, Nomor 3, September 2016

## **Pelindung/Penasehat:**

Dr. H. Bukman Lian, M.M., M.Si.

## **Penanggung Jawab:**

Dr. H. Syarwani Ahmad, M.M.

## **Ketua Dewan Redaksi:**

Dra. Andinasari, M.M., M.Pd.

## **Wakil Ketua Dewan Redaksi:**

Dra. Misdalina, M.Pd.

## **Sekretaris:**

Ramanata Disurya, S.H., M.H.

## **Penyunting Pelaksana:**

Dr. Dessy Wardiah, M.Pd.

Dian Nuzulia, M.Pd.

Nyayu Devi Natalia, M.Pd.

Msg. Firdaus, M.Pd.

## **Penyunting Ahli:**

Prof. Dr. Ratu Wardarita, M.Pd. (Universitas PGRI Palembang)

Prof. Dr. Indawan (Universitas Muhammadiyah)

Prof. Dr. Rusman Roni (Universitas Tridinanti Palembang)

## **Tata Usaha:**

M. Juliansyah, S.I.P. M.Si.

Risna Mona Ariestin, S.E.

## **Setting:**

Catur Pamungkas, S.Si.

Herman, S.Pd.

## **Alamat Redaksi:**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

Jl. Jendral A. Yani Lorong Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang

Telp. 0711-510043, Fax. 0711-514782

e-mail jurnal: [jurnalfkipupgri@yahoo.co.id](mailto:jurnalfkipupgri@yahoo.co.id).

Email: [adm@univpgri-palembang.ac.id](mailto:adm@univpgri-palembang.ac.id)

Website: [univpgri-palembang.ac.id](http://univpgri-palembang.ac.id)

**DAFTAR ISI**

| Hasil Penelitian   | Halaman |
|--|---------|
| Upaya Meningkatkan Kecepatan Pukulan <i>Gyaku Tsuki Chudan</i> melalui Bentuk Latihan <i>Variation of Body Drops</i> pada Siswa Putra Ekstrakurikuler Karate SMA Swasta Kristen Immanuel Medan Tahun 2016<br><i>Efforts to Increase Speed Blow Through Gyaku Tsuki Chudan Variation Form of Exercise of Body Drops on Student Extracurricular Son High School Karate Field of Private Christian Immanuel 2016</i><br>– Pangondian Hotliber Purba ..... | 1 - 13  |
| Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Fenomena Menggunakan Metode Demonstrasi terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Xi IPA SMA Yapis Manokwari<br><i>Application of Model-Based Learning Phenomenon Demonstration Using Critical Thinking of Students Class XI SMA Yapis Manokwari</i><br>– Ita Khanasta, Iriwi L.S. Sinon, Sri Wahyu Widyaningsih .....  | 14 - 27 |
| Pengaruh Permainan terhadap Kemampuan Interpersonal pada Siswa Kelas I SD<br><i>The Effect of Games on The Student's Interpersonal Ability At First Grade Students of Primary School</i><br>– Titi Rachmi .....  | 28 - 38 |
| Manajemen Pemanfaatan Makam Ki Ranggo Wirosentiko sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah<br><i>Utilization Management Ki Ranggo Wirosentiko Tomb As A Source of Learning History</i><br>– Ahmad Zamhari .....   | 39 - 54 |
| Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Teknik <i>Brainstorm Sheet</i><br><i>Reading Skills With Improved Brainstorm Technique Sheet</i><br>– Ana Thereana .....   | 55 - 67 |
| Kontribusi Koordinasi Mata-Tangan dan <i>Fleksibilitas</i> terhadap Ketepatan Pukulan <i>Forehand Drive</i> pada Klub PTL (Pelatihan Tenis Lapangan) Padang<br><i>Contribution of Eye-Hand Coordination and The Flexibility of Forehand Drive Accuracy on The PTL Club (Tennis Training Field) Padang</i><br>– Arisman .....   | 68 - 82 |
| Campur Kode Dalam Diskusi Mahasiswa Semester III Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Sebagai Pembelajaran Bahasa<br><i>Code-Mixing in The Discussion of The Third Semester Students Study Program Indonesian Language and Literature Academic as a Language Learning</i>  |         |

|   |           |
|---|-----------|
| – Dian Nuzulia Armariena .....  | 83 - 96   |
| Analisis Kebijakan Kependidikan dalam Era Globalisasi<br><i>Analyze Education Policy In This Globalization Era</i>  |           |
| – Erma Yulaini .....  | 97 - 108  |
| Nilai-Nilai Karakter di SD IT Harapan Mulia<br><i>Character Values in SD IT Harapan Mulia</i>   |           |
| – Miftha Indasari .....   | 109 - 122 |
| Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan <i>Problem Posing</i><br>dengan <i>Computer Based Instruction</i> (CBI) bagi Siswa Tunanetra Kelas X<br>SMALB-A PRPCN Palembang<br><i>Increasing Learning Output for Mathematics Through Problem Posing Approach<br/>With Computer Based Instruction (CBI) For The Tenth Graders of SMALB-A<br/>PRPCN Palembang</i> |           |
| – Nurjannah .....   | 123 – 137 |
| Meningkatkan Kosakata Penguasaan Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 2<br>Palembang Melalui Film Terjemahan<br><i>Enhancing Vocabulary Mastery of The Tenth Grade Students of SMA<br/>Muhammadiyah 2 Palembang Through Subtitled Movies</i>  |           |
| – Wahid Ibrahim.....  | 129 – 139 |
| Persepsi Pengguna Lulusan Terhadap Kinerja Lulusan Prodi Program Studi<br>Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas PGRI Palembang<br><i>The Perception of Stakeholders Toward Working Performance of The Alumni of<br/>Accounting Study Program FKIP Universityof PGRI Palembang</i>   |           |
| – Zahruddin Hodsay.....   | 140 – 154 |

## **PENGARUH PERMAINAN TERHADAP KEMAMPUAN INTERPERSONAL PADA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Oleh: **Titi Rachmi**

(Dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang)

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengaruh permainan terhadap kemampuan interpersonal siswa kelas I Sekolah Dasar di Tangerang. Penelitian ini dilakukan selama dua bulan yaitu bulan Oktober dan November dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dengan model one group pretest posttest design. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 36 siswa berasal dari SD Negeri Cikokol IV dengan menggunakan teknik random sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui pengisian angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan uji-t, pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil penelitian data diperoleh  $t_{hitung} = 11,71 > t_{tabel} = 2,021$  artinya  $H_0$  ditolak dan diterima. Dengan demikian kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat pengaruh yang signifikan permainan terhadap kemampuan interpersonal siswa kelas I Sekolah Dasar. Implikasi dari penelitian ini adalah guru dapat memberikan stimulasi permainan yang tepat melalui pemberian materi, strategi, serta metode yang akan digunakan dengan melihat karakteristik dan kemampuan yang dimiliki siswa.*

**Kata Kunci:** *Permainan, Kemampuan Interpersonal, Siswa Kelas I SD*

## **THE EFFECT OF GAMES ON THE STUDENT'S INTERPERSONAL ABILITY AT FIRST GRADE STUDENTS OF PRIMARY SCHOOL**

### **Abstract**

*This research is aim to analyze the effect of game to interpersonal ability of first grade students elementary school in Tangerang. This research conducted for two months on October and November using experiment research with one group pretest posttest design model. This research sample came from 36 students of cikokol IV elementary school used random sampling technique. The taken sample represent the population using purposive sampling technique and the samples are first grade students of Cikokol IV elementary school choosen randomize for 36 students as experiment class. Data collecting technique for this research by filling questionnaire. An analysis technique used to test the hypotesis is using T-test with significance  $\alpha = 0,05$ . The result of the data is  $t_{hitung} = 11,71 > t_{tabel} = 2,021$  it means  $H_0$  rejected and  $H_i$  accepted. It can be concluded that there is a significant effect of game to interpersonal ability of first grade students elementary school. The implication of the research is teacher could give right game stimulation by giving the material, strategy and method that will be used to see characteristics and students' abiiity. The teachers could be able to arrange or modify kind of games in increasing interpersonal students ability. In this case,*

*teacher could develop games by connecting in other activities to increase students' ability.*

**Keywords:** *Games, Interpersonal Ability, First Grade Students Of Elementary School.*

## **A. PENDAHULUAN**

Anak memiliki potensi kemampuan serta kecerdasan yang luar biasa, baik dari dalam kandungan maupun sejak dilahirkan ke muka bumi. Kemampuan yang dimiliki tidak bisa diabaikan begitu saja dan seyogyanya dapat dioptimalisasikan penggunaannya. Ini menjadi tugas dan tanggung jawab bagi guru, orangtua, dan masyarakat untuk dapat mendeteksi, menemukan, dan mengoptimalkan kemampuan tersebut. Hal ini dipertegas dalam Undang-Undang Perlindungan Anak yang mengatakan bahwa anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (UU RI No.23, 2002: 6). Bakat anak akan terlihat apabila anak tersebut selalu berlatih.

Bermain merupakan suatu hal yang dapat meningkatkan kinerja otak kiri dan kanan siswa sekolah dasar kelas rendah. Dalam hal ini, siswa perlu diberi kesempatan untuk bergerak dan bermain sesuai dengan kesenangannya. Aktivitas bermain ini selalu digemari siswa. Selain mengasyikkan, bermain juga membuat siswa dapat merasa gembira, menumbuhkan rasa percaya diri, serta dapat menyalurkan kemampuan lain yang dimiliki siswa. Pengkondisian dengan teman sebayanya juga dapat terkontrol. Melalui bermain, siswa dapat mewujudkan kebutuhan yang diperlukan untuk perkembangan kemampuannya.

Bermain dapat dilakukan kapanpun dan di manapun, tidak terkecuali dalam pembelajaran di sekolah sekalipun. Guru dapat memberikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan berupa permainan dengan siswa. Permainan ini dapat lebih sering digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sejalan dengan keadaan ini, terdapat potensi kemampuan siswa yang tidak dapat diabaikan, yaitu kemampuan interpersonal. Kemampuan interpersonal ini memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan manusia seperti dapat dengan mudah

membaca, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Peranan mampu secara interpersonal dalam permainan yang dilakukan saat pembelajaran jasmani sangat besar artinya bagi tercapainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Parten dalam Dockett menegaskan kategori sosial pada permainan. *Cooperative Play* merupakan tahap akhir dari tujuh tahap permainan menurut Parten. Pada *Cooperative Play* Parten menegaskan bahwa pada permainan kooperatif, siswa mulai dapat bermain dengan tim, mulai dapat bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai suatu tujuan dan mengimplementasikan-nya melalui kegiatan permainan (Fleer, 2003: 62).

*Cooperative play* mulai dapat dilakukan saat anak berusia 5 tahun. Permainan jika dikategorikan menurut Parten, termasuk pada permainan kooperatif sehingga dapat dilakukan pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Permainan jelas berpengaruh terhadap kemampuan interpersonal siswa karena menitikberatkan pada kerjasama tim yang pada dasarnya membutuhkan komunikasi dan hubungan yang baik dari setiap siswa.

Dalam pemberian permainan, berdasarkan pengamatan yang dilakukan di beberapa Sekolah Dasar belum terlihat adanya permainan secara berkelompok yang melibatkan siswa secara menyeluruh menjadi kelompok-kelompok kecil. Siswa dibiarkan begitu saja dalam memainkan permainan yang disukai. Ini dilakukan guru dalam mengisi kekosongan waktu pada saat jam pelajaran pendidikan jasmani berlangsung.

Salah satu faktor yang menghambat karena guru bidang studi memiliki waktu bentrok dalam mengajar di sekolah lain. Jika jam pelajaran pendidikan jasmani kosong-guru bidang tidak datang, guru kelas yang mengambil alih untuk mengisi kekosongan tersebut. Jam pelajaran pendidikan jasmani pun diambil alih dengan jam pelajaran lain. Terkadang guru bidang pendidikan jasmani kelas tinggi mengambil alih dalam melakukan pembelajaran walaupun berbentrok dengan kelas tinggi yang sedang ada jam pelajaran pendidikan jasmani. Hal seperti ini yang merupakan salah satu faktor Indonesia menempati urutan terendah dalam riset kemampuan fisik dan bermain anak setelah Jepang, Thailand, dan

Vietnam. An, *Indonesia Urutan Terendah dalam Riset Kemampuan Fisik dan Bermain Anak* 2006. (<http://www.kompas.com/ver1/keluarga/htm>)

Akibat dari hal yang dikemukakan sebelumnya siswa menjadi terabaikan dalam melakukan permainan. Pada saat guru tidak mendampingi secara kontinyu, siswa menjadi tidak fokus terhadap permainan yang diberikan. Pengambilalihan jam pelajaranpun dapat membuat siswa kurang bereksplorasi dalam megembangkan diri pada saat pelajaran jasmani berlangsung. Seharusnya, pada saat memasuki usia sekolah, siswa mampu memotivasi diri, mempunyai keinginan dan semangat untuk menguasai berbagai keterampilan, baik olahraga maupun akademis. Pemberian permainan yang seharusnya dapat membuat siswa merasa nyaman, dapat berkomunikasi dengan teman sebayanya, dapat berkelompok, dan dapat bersosialisasi dengan baik menjadi kurang terbina.

Berdasarkan data-data yang telah ditemukan, diketahui bahwa minimnya proses pemberian rangsangan otak berupa stimulasi Permainan tidak mencukupi untuk meningkatkan hubungan interpersonal antara siswa kelas rendah dengan teman sebayanya maupun dengan lingkungan yang berada disekitarnya. Siswa belum mendapatkan stimulasi berupa permainan yang tepat (melalui kelompok besar dan kecil) sehingga siswa tidak antusias dalam mengikuti aktivitas yang dilakukan. Minimnya antusiasme dapat berdampak pada keinginan siswa untuk berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang-orang yang berada disekelilingnya. Siswa memerlukan stimulasi Permainan yang membuat siswa dapat berpartisipasi secara aktif untuk meningkatkan kemampuan interpersonalnya dalam proses yang akan dilakukan. Hal tersebut terjadi di SD Negeri Cikokol IV yang terletak di Kota Tangerang

Berdasarkan pendahuluan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dikemukakan hipotesis sebagai berikut: “Terdapat pengaruh permainan terhadap kemampuan interpersonal khususnya pada siswa kelas I Sekolah Dasar”.

Kemampuan interpersonal yang berkait dengan kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan memersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain (Saifullah & Maulana, 2005: 37).

Keterampilan interpersonal biasanya ditandai dengan adanya kemampuan interaksi yang baik dengan orang lain. Kemampuan tersebut mengacu pada keterampilan manusia yaitu memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, berbagi, menyayangi, berbicara, sosialisasi, manipulasi, menjadi pendamai, permainan kelompok, klub, teman-teman, kelompok kerja sama (DePorter, 2002:97). Keterampilan tersebut dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Salah satu hal yang membuat anak menjadi semakin baik dalam kemampuan interpersonalnya yaitu dengan bermain. Stimulasi dapat diberikan melalui berbagai macam permainan mengingat masa kanak-kanak merupakan masa yang paling baik dalam menerima suatu hal yang baru lewat permainan. Saat anak bermain aktif maupun pasif, akan banyak membantu memahami jalan pikiran anak, selain itu juga akan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Sudono, 2004:1). Pernyataan tersebut jelas bahwa siswa dapat berinteraksi lewat aktivitas bermain. Kemampuan interpersonal dapat dilihat pada beberapa indikator, diantaranya (1) Kemampuan memahami dan “merangkul orang lain”, (2) Kemampuan menolong dan membantu sesama, (3) Kemampuan memimpin (Amstrong, 2004:69). Dengan demikian kemampuan interpersonal ini dapat berkembang seiring dengan berkembangnya kematangan serta karakteristik siswa.

Permainan yang akan diberikan pada siswa adalah permainan kecil. Permainan kecil dapat diartikan sebagai permainan yang tidak mempunyai peraturan baku dan tidak ada organisasi induk. Permainan kecil masuk pada kategori permainan asosiatif, yaitu siswa sudah dapat mengelompokkan dirinya dengan teman sebayanya untuk melakukan permainan, dengan kata lain siswa dapat membuat grup dan bermain dengan grup lain yang sebaya (Wolfgang, 1992:34).

Jenis-jenis permainan yang diberlakukan adalah permainan dengan dan tanpa menggunakan alat. Contoh permainan tanpa alat yaitu: Menjala ikan, Ular-ularan, Katak dan Bangau, Benteng, Bermain Berburu Binatang, Gobak Sodor, Kucing dan Tikus, dan ragam lainnya. Lalu contoh permainan yang menggunakan alat yaitu: Tarik ekor, Pindah Kamar, Bola Api, Permainan Pos-Pos, Musang dan

Ayam, Bersihkan Kamarmu, Lari dan Jepit, dan ragam lainnya. Contoh khusus permainan kecil lainnya yang menggunakan alat berupa bola yaitu: Itik berbaris, Lempar Tangkap, Bola Masuk, Bola Gelinding, Lomba Lari Menjepit Bola, Angin Puyuh, Bola Panas, dan ragam lainnya sehingga kesemuanya itu diklasifikasikan pada tiga tahap gerak yaitu gerak dasar lokomotor, gerak dasar nonlokomotor, dan gerak dasar manipulatif (Sukintaka, 2004:42). Jenis permainan tersebut sesuai dengan tugas perkembangan anak sekolah diantaranya: (1) belajar bergaul dengan kelompok sebaya, (2) belajar bekerja dengan kelompok sebaya, (3) belajar menjadi pribadi yang mandiri, (4) mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan, (5) mengembangkan hati nurani dan sistem nilai sebagai pedoman perilaku, (6) mengembangkan sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga sosial, (7) mengembangkan konsep diri yang sehat (Munandar, 1999:8).

Dengan demikian permainan mempunyai pengaruh positif terhadap kemampuan interpersonal siswa kelas I sekolah dasar. Pengaruh tersebut yaitu dapat berkomunikasi dengan baik saat permainan berlangsung, berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya baik teman sebaya maupun orang dewasa, serta dapat memecahkan masalah. Sikap jujur dan berani pun dapat dikembangkan melalui permainan ini. Keseluruhan pengaruh tersebut merupakan bagian yang ada dalam kemampuan interpersonal yang dapat dikembangkan pada siswa kelas I sekolah dasar.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan model *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Kelompok yang digunakan hanya melibatkan satu kelompok. Satu kelompok tersebut merupakan kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan. Pada perlakuan, peneliti mengamati gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif siswa dengan memperhatikan indikator yang ada pada kemampuan interpersonal. Pada

perlakuan untuk pengembangan kemampuan interpersonal, peneliti mengamati kemampuan siswa dalam memahami dan merangkul orang lain, kemampuan menolong dan membantu sesama, serta kemampuan memimpin. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I Sekolah Dasar di kecamatan Tangerang, Banten.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri Cikokol 4, Tangerang. Prosedur dalam pemilihan sekolah dan penentuan kelas, peneliti menggunakan sampling bertujuan (*purposive sampling*). Prosedur pemilihan sampel penentuan kelas 1 dilakukan secara acak. Penentuan kelas dilakukan melalui pengundian secara acak. Pengundian dilakukan menggunakan gulungan kertas dengan mengambil secara acak kertas tersebut yang telah diberi angka 1A, 1B, dan 1C. Pengambilan pertama menentukan kelas eksperimen yang akan dijadikan sampel penelitian. Berdasarkan pengambilan acak tersebut terpilihlah kelas 1B yang dijadikan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1B yang terdiri dari 36 siswa di SD Negeri Cikokol 4, Tangerang.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah permainan yang digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan kemampuan interpersonal siswa kelas I sekolah dasar, sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan interpersonal siswa kelas I sekolah dasar.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode angket atau *quissionare*. Metode angket digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*. Pengisian angket menggunakan skala Likert yang dilakukan untuk mengukur persepsi atau sikap seseorang. Perhitungan validitas dan reliabilitas dilakukan kepada siswa kelas I sekolah dasar lain di kecamatan Tangerang dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu instrumen. Pengujian validitas instrumen sebanyak 30 siswa, maka  $r_{tabel}$  yang dijadikan kriteria adalah 0,361. Untuk reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*

Pada penelitian ini, data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan dengan didahului melalui pengolahan data awal yang diperoleh dengan perhitungan statistik deskriptif. Selanjutnya dilakukan dengan perhitungan statistik inferensial uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* dan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Barlett* dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ .

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t *one group pretest posttest design* yaitu pengujian dengan menggunakan perbedaan dua rata-rata. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi  $\alpha=0,05$  dan interval kepercayaan 95%.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* dapat ditarik kesimpulan bahwa  $L_{hitung}$  pada kelompok data penelitian lebih kecil dari  $L_{tabel}$  pada taraf signifikansi yang digunakan sebesar  $\alpha = 0,05$  dengan sampel sebanyak 36 responden. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima, maka sampel berdistribusi normal.

Berdasarkan pada hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan uji *Bartlett*, dapat dilihat bahwa harga  $\chi^2$  hitung untuk kelompok sampel *pretest* adalah 0,115 lebih kecil dari  $\chi^2$  tabel pada taraf signifikansi  $\alpha= 0,05$ , yaitu 0,1476. Kemudian untuk hasil *posttest* sebesar 0,1395. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi mempunyai varians yang homogen.

Berdasarkan hasil pengujian terhadap sampel pada kelompok eksperimen diperoleh harga  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 1,0815, dan harga homogenitas *Barlett*  $\chi^2_{tabel}$  sebesar 3,84 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $db = 35$ , harga homogenitas diperoleh dari  $\chi^2 = \chi^2 (0,95;1)$  atau  $\chi^2 = \chi^2 (1-\alpha)(db)$  dengan  $db = \sum \text{kelompok} - 1$ . Ternyata  $\chi^2_{hitung} = 1,0815 < \chi^2_{tabel} = 3,84$ . Artinya bahwa  $H_0$  yang menyatakan bahwa populasi penelitian bersifat homogen dapat diterima.

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan setelah mengetahui bahwa data telah berdistribusi normal. Pengujian hipotesis ini dengan menggunakan Uji *Tukey* (Uji-t). Uji-t dengan satu kelompok *pretest* dan *posttest* menggunakan uji dua sisi

(two tailed test) dengan kriteria apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima dan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan Uji-t maka diperoleh harga  $t_{hitung} = 11,71$  dan harga  $t_{tabel} = 2,021$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil tersebut diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hal ini membuktikan bahwa  $H_0$  (Hipotesis nol) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan interpersonal siswa kelas I sekolah dasar sebelum diberi permainan dengan kemampuan interpersonal sesudah diberi permainan ditolak, sedangkan  $H_1$  (Hipotesis penelitian) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan interpersonal siswa kelas I sekolah dasar sebelum diberi permainan dengan kemampuan interpersonal setelah diberi permainan diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan interpersonal siswa kelas I sekolah dasar lebih baik setelah diberikan perlakuan permainan terhadap kemampuan interpersonal siswa kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji hipotesis maka dapat dikatakan bahwa pemberian permainan memberikan pengaruh terhadap kemampuan interpersonal. Dengan demikian, secara keseluruhan pemberian permainan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan interpersonal siswa, khususnya membuat siswa menjadi senang jika memiliki teman banyak, mampu memimpin, berbagi, serta dapat membantu teman lain dalam memecahkan masalah (Hoerr, 2007: 19). Jenis permainan yang digunakan oleh peneliti merupakan hasil modifikasi dan kreasi yang dibuat berdasarkan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar dengan melihat pada aspek dari kemampuan interpersonal siswa diantaranya penerapan gerak dasar lokomotor seperti permainan melangkah jongkok, nonlokomotor seperti permainan melompat dengan satu kaki serta shadow ditempat, dan manipulatif seperti permainan bola api, bola gelinding dan permainan manipulatif lainnya.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada siswa kelas I sekolah dasar yang diberikan permainan terhadap kemampuan interpersonal. Semakin sering siswa diberikan permainan maka semakin baik dan berkembang kemampuan interpersonalnya. Sebaliknya, jika siswa tidak menggunakan permainan maka kemampuan interpersonal siswa tidak sebaik saat siswa melakukan permainan.

Permainan diberikan melalui pemberian materi demonstrasi, dan praktek langsung. Ini memberikan dampak positif bagi pihak sekolah terutama kepala sekolah dan para guru. Pandangan pihak sekolah bahwa penelitian ini memberikan ragam baru pada bentuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan pada siswa kelas I sekolah dasar. Permainan ini memberikan wawasan bagi guru bahwa untuk meningkatkan kemampuan interpersonal bagi siswa akan lebih baik jika dilakukan dengan menggunakan metode yang tepat dan melalui pendekatan permainan dengan tetap memperhatikan perkembangan siswa.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, dapat direkomendasikan bahwa permainan perlu digunakan untuk siswa sekolah dasar khususnya dalam meningkatkan kemampuan interpersonal. Selain itu, dalam menerapkan permainan yang lebih mengedepankan gerak dasar, guru perlu memperhatikan kemampuan interpersonal siswa sehingga pada saat aktivitas bermain sedang berlangsung guru dapat mengklasifikasikan siswa untuk dapat bermain secara berkelompok. Artinya jika terdapat siswa yang memiliki kemampuan interpersonal kurang maka guru dapat mengkolaborasi siswa yang memiliki kemampuan interpersonal yang baik pada beberapa kelompok tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas. 2004. *Kamu Itu Lebih Cerdas Daripada yang Kamu Duga*. Batam: Interaksara.
- DePorter, Bobby, & Hernacki, Mike. 2002. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Fleer, Marilyn & Dockett, Sue. 2003. *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules*. Australia: Thomson Learning.
- Hoerr, Thomas R. 2007. *Buku Kerja Multiple Intelligences*. Bandung: Kaifa
- Kompas. 2006. *Indonesia Urutan Terendah dalam Riset Kemampuan Fisik dan Bermain Anak* (<http://www.kompas.com/ver1/keluarga/htm>)
- Munandar, S. C. Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Saifullah, Ach & Maulana, Nine Adien. 2005. *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak Mewujudkan Dambaan Memiliki Anak Berakal Brilian Berhati Gemilang*. Jogjakarta: KATAHATI.
- Sudono, Anggani. 2004. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sukintaka. 2004. *Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Nuansa.
- Undang-Undang Perlindungan Anak. 2003. Pasal 9, butir 1. *UU RI No. 23 Th. 2002*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Wolfgang, Charles H & Wolfgang, Mary E. 1992. *School for Young Children: Developmentally Appropriate Practices*. Boston: Allyn and Bacon