

PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SMP KELAS IX JAKARTA MELALUI METODE PEMBELAJARAN PENJAS BERBASIS PERMAINAN

Dimas Satria Widhi¹ Wahyuningtyas Puspitorini² Oman Unju Subandi³
Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

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.

Teknik pengambilan data atau cara penilaian kecerdasan interpersonal anak dengan melakukan tes pengamatan yang dilakukan ketika anak melakukan penerapan pembelajaran penjas berbasis permainan. Lembar pengamatan berskala likert dengan kategori 1 = Sangat kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat baik. Pada tes awal terdapat 36% atau 12 orang siswa dalam kategori cukup, dan 64% atau 21 orang siswa dalam kategori 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. 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 tidak terdapat 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 SMPN 139 Jakarta.

Kata Kunci : *Kecerdasan Interpersonal, Metode Pembelajaran, Permainan.*

INTERPERSONAL INTELLIGENCI IMPROVEMENT OF 9th GRADE SECONDARY STUDENT THROUGH GAME-BASED PHYSICAL EDUCATION LEARNING METHODES.

Abstract

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, This research was carried out coincides with physical education class at school.

Techniques for retrieving data or how to let go of children's interpersonal intelligence by carrying out tests conducted by child compilation do the application of game-based penjas learning. Likert scale observation sheet with category 1 = Very less, 2 = Less, 3 = Sufficient, 4 = Good, 5 = Very good. There are 36% or 12 students in the sufficient category, and 64% or 21 students in the less category, 82% or 27 students in the good category, 18% or 6 students in the sufficient category. While in cycle 2, the result was showed a significant increasement with 82% or 27 students in the excellent category, 18% or 6 students in the good category, no students in the sufficient category, less category, and very less category.

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

Keyword: Intellegency Interpersonal, Learning methods, Games.

Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang artinya pendidikan jasmani mempelajari banyak hal dalam bidang pengetahuan yang di padukan dengan kegiatan praktik fisik seperti yang dikemukakan Abdul Kadir Ateng (1993) bahwa; pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan melalui berbagai kegiatan jasmani yang bertujuan mengembangkan secara organik, neuromuskuler, intelektual dan emosional. (Mayke S Tedjasaputra; 2001) Bermain dapat dijadikan suatu media atau cara untuk memberi variasi untuk menghilangkan rasa jenuh dan kurang menariknya suatu pelajaran. Sesuai dengan pernyataan bahwa bermain berkait erat dengan rasa senang pada saat melakukan kegiatan.

Bermain sendiri sebenarnya aktivitas yang sangat menyenangkan yang di sukai oleh semua orang dan tidak mengenal batasan usia. Bermain juga dapat meningkatkan kemauan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Namun kembali lagi pada zaman milenial dimana aktivitas fisik ataupun aktivitas bermain sendiri dirasa tidaklah penting dan hanya melelahkan.

Pola pikir yang demikian kian di dukung dengan kemajuan teknologi yang menciptakan anak-anak milenial yang memiliki pola pikir yang lebih luas. Namun sayangnya, pemikiran mereka yang luas dan seharusnya mampu menciptakan inovasi-inovasi positif telah termakan dan terpenjara oleh dinding media sosial yang menyuapi mereka berbagai hal yang negatif tentang gaya hidup, pola pikir, bahkan kehidupan sosial mereka. Remaja usia 13 hingga 18 tahun menempati posisi ketiga pengguna internet dengan porsi 6,68 persen (Kompas.com).

Banyak anak yang merasa kehidupan palsu mereka di dunia maya lebih penting dan bergengsi di banding dengan kehidupannya di dunia nyata, hal ini dapat terlihat dari keseharian mereka yang tak henti bermain gawai, berswafoto dalam segala kegiatan, dan menjadi sangat

pendiam di kehidupan nyata atau sehari-hari, hal yang demikian juga terlihat sangat jelas pada siswa SMP Negeri 139 Jakarta, ketika pada saat jam pelajaran pendidikan jasmani begitu banyak siswa yang kurang antusias, beberapa anak berpura-pura sakit dan enggan keluar kelas, dan ada pula yang berlesan tidak membawa baju olahraga, atau beberapa anak yang ikut turun ke lapangan tetapi tidak mengikuti materi yang diberikan.

Sejatinya setiap manusia dilahirkan dengan memiliki kecerdasan yang sama, setiap anak yang lahir diberikan kecerdasan jamak oleh Sang Pencipta sehingga tiap-tiap orang memiliki bekal bagi kehidupan mendatang. Salah satu dari kecerdasan itu adalah kecerdasan interpersonal, Kecerdasan interpersonal menurut T. Safaria (2005) adalah kecerdasan yang menunjukkan kemampuan anak dalam memahami diri sendiri. Mereka mempunyai kepekaan yang tinggi di dalam memahami suasana hatinya, emosi-emosi yang muncul di dalam dirinya dan mereka juga mampu menyadari perubahan-perubahan yang terjadi di dalam dirinya sendiri baik secara fisik maupun psikologis. Perkembangan zaman juga memberi dampak negatif bagi perkembangan kecerdasan interpersonal anak, pasalnya saat ini seseorang yang tersinggung akan di katakan sebagai seorang yang *baper* atau dalam artian terbawa perasaan atau mudah marah. Kecerdasan interpersonal pada remaja sangat penting dan dibutuhkan oleh remaja dalam mempermudah remaja dalam menjalin hubungan dengan orang lain, agar remaja mampu berinteraksi dengan baik, sehingga remaja tidak mengalami hambatan dalam berhubungan sosial dengan orang-orang disekitarnya. Menurut Azwar (2007) Individu yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi memiliki keterampilan memecahkan masalah konflik antara pribadi yang efektif dibandingkan individu yang kecerdasan interpersonalnya rendah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Tindakan memiliki ruang lingkup yang lebih luas dari penelitian tindakan kelas karena objek penelitian tindakan tidak hanya terbatas di dalam kelas, tetapi bisa di luar kelas, seperti sekolah, organisasi, komunitas, dan masyarakat. Kunandar (2011). Penelitian yang berjudul “Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IX SMP Negeri 139 Jakarta Melalui Metode Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan” ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Metode penelitian ini berkembang bersama-sama antara peneliti dan kolaborator. Kolaborasi ini harus menampilkan keseluruhan proses perencanaan dan pelaksanaan penelitian tindakan tersebut Moh Amin (2011). Penelitian menggunakan lembar observasi yang sudah dibuat oleh peneliti yaitu berupa lembar pengamatan. sampai dengan penyusunan laporan hasil penelitian. Lembar pengamatan berskala likert dengan kategori 1 = Sangat kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat baik. Perlakuan dalam penelitian tindakan adalah dengan menggunakan program aksi, dimana program rencana kerja yang diimplementasikan berupa kerangka pelaksanaan aksi agar sesuai dengan kondisi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil asismen awal indikator kecerdasan interpersonal siswa kelas IX di SMP Negeri 139 Jakarta yaitu tidak terdapat siswa yang dalam kategori sangat baik, tidak terdapat siswa dalam kategori baik, 36% atau 12 orang siswa dalam kategori cukup, dan 64% atau 21 orang siswa dalam kategori kurang, dan tidak terdapat siswa dalam kategori sangat kurang, Dengan lebih jelas dapat dilihat pada diagram pie.

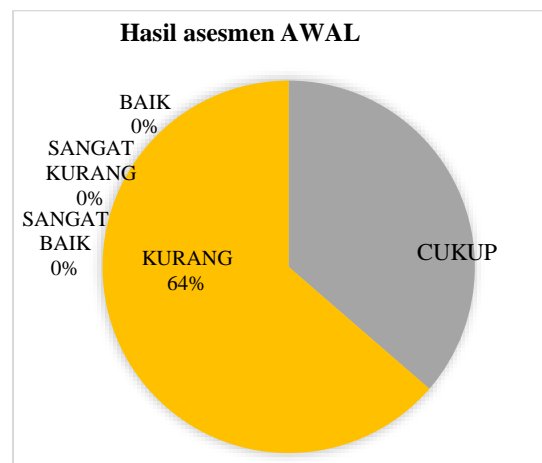


Diagram 1. Hasil Asesmen awal Kecerdasan Interpersonal

Penelitian siklus 1 telah dilaksanakan melalui penerapan pembelajaran penjas berbasis permainan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas IX A SMP Negeri 139 Jakarta dengan hasil seluruh siswa telah mengalami peningkatan kecerdasan interpersonal namun belum signifikan dan mencapai target yang ditentukan oleh kolaborator. Kemudian pada pelaksanaan siklus ke 2 dilaksanakan melalui pembelajaran penjas berbasis permainan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Hasil yang di dapatkan pada siklus ke 2 adalah seluruh siswa telah menunjukkan peningkatan kecerdasan interpersonal yang signifikan dan memenuhi standar yang telah di tetapkan oleh kolaborator. Berdasarkan hasil asismen awal indikator kecerdasan interpersonal siswa kelas IX di SMP Negeri 139 Jakarta yaitu tidak terdapat siswa yang dalam kategori sangat baik, 82% atau 27 orang siswa dalam kategori baik, 18% atau 6 orang siswa dalam kategori cukup, tidak terdapat siswa dalam kategori kurang, dan tidak terdapat siswa dalam kategori sangat kurang, Dengan lebih jelas dapat dilihat pada diagram pie.

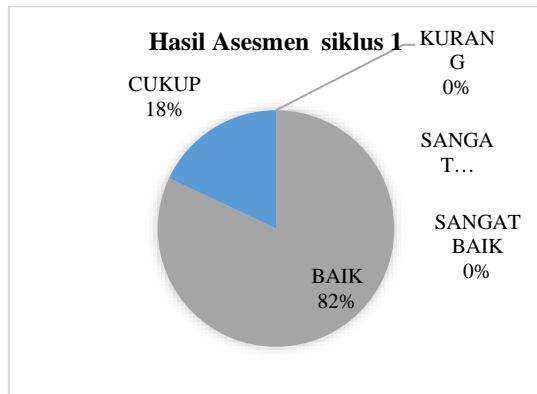


Diagram 2. Hasil Asesmen siklus 1

| Frekuensi | | | Keterangan |
|------------------|-------------|-------------|---------------|
| Asisme n Awal | Siklus 1 | Siklus 2 | |
| 0 | 0 | 82 | SANGAT BAIK |
| 18 | 18 | 0 | BAIK |
| 12 | 82 | 0 | CUKUP |
| 21 | 0 | 0 | KURANG |
| 0 | 0 | 0 | SANGAT KURANG |

Tabel 1 Hasil Asesmen awal siklus 1 dan 2

Berdasarkan hasil asisemen awal indikator kecerdasan interpersonal siswa kelas IX di SMP Negeri 139 Jakarta yaitu sebanyak 82% atau 27 siswa yang dalam kategori sangat baik, 18% atau 6 orang siswa dalam kategori baik, tidak terdapat ada siswa dalam kategori cukup, tidak terdapat siswa dalam kategori kurang, dan tidak terdapat siswa dalam kategori sangat kurang, Dengan lebih jelas dapat dilihat pada diagram pie.

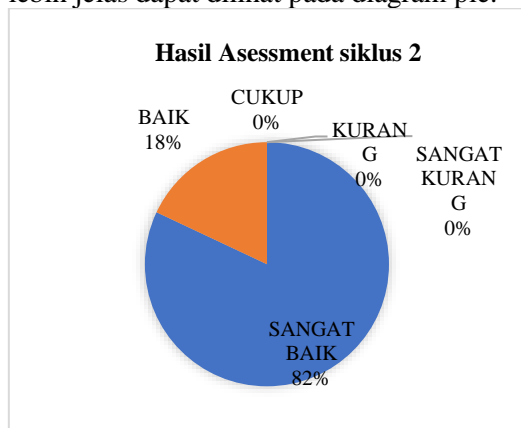
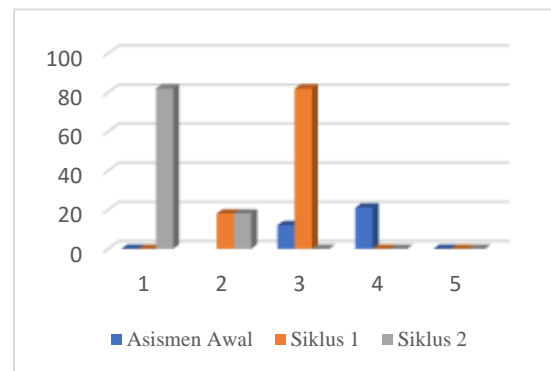


Diagram 4. Asesmen siklus 2

Dari hasil asisemen awal, siklus 1, dan siklus 2 maka diperoleh hasil berupa perbandingan peningkatan kecerdasan interpersonal, agar lebih jelas dapat dilihat pada diagram di bawah ini :



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran penjas berbasis permainan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa Kelas IX di SMP Negeri 139 Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir Ateng. 1993. *Pendidikan Jasmani Di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Ilmu Keolahragaan Guna Krida Prakasa Jati.
- Azwar, Saifuddin. 2007. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kunandar, 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada,
- Mayke S, 2007. *Bermain Main dan Permainan*. Jakarta : PT grasindo.
- Moh. Amin. 2011. *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Sleman: CV Solusi Distribusi Buku.
- Triantoro. Safaria 2005. *Interpersonal intelligence: Metode pengembangan kecerdasan interpersonal anak*. Yogyakarta: Amara Books.