

Model Pembelajaran PJOK melalui Aktivitas Bermain untuk Membangun Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar di Kabupaten Pasaman

Mhd. Ashar

Guru PJOK SMKN 1 Rao Selatan Kabupaten Pasaman

e-mail: mhd_ashar@yahoo.com

Abstract

The fading character of elementary school students in Pasaman Regency, made ethics disguised. Students are faced with a shift in behavior, during learning. Easy to fight, and mock each other. Even though the nature of learning improves attitudes and behavior, it is no longer for the present. This study aims to observe PJOK learning through playing activities in elementary school. It is necessary to improve the learning method to instill the character of one of the answers to the age development in terms of education. Specific research objectives, measure the level of validity, practicality, and effectiveness of the PJOK learning model to build character. The research method used is Research and Development (R & D), research procedures Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Samples of 60 class V students from three schools using probability sampling techniques. Preliminary study data was collected using questionnaires, analyzed using descriptive statistics. The preliminary data of the average test scores of all sample students were 63 with five groups of test material, playing at school time 60, out of school 69, participation before playing 76, characters built 54 and constraints faced when playing 77. Data values were categorized very low, so the PJOK learning model needs to be through playing activities to build character.

Keywords: PJOK, Play Activities, Character Building

Abstrak

Pudarnya karakter peserta didik sekolah dasar di Kabupaten Pasaman, membuat etika tersamarkan. Peserta didik dihadapkan kepada pergeseran perilaku, saat pembelajaran. Mudah berkelahi, dan saling ejek. Padahal hakekat pembelajaran memperbaiki sikap dan perilaku, itu tidak lagi untuk zaman sekarang. Penelitian

ini bertujuan untuk mengamati pembelajaran PJOK melalui aktivitas bermain di sekolah dasar. Sangat diperlukan perbaikan metode pembelajaran untuk menanamkan karakter salah satu jawaban perkembangan zaman dari sisi pendidikan. Spesifik tujuan penelitian, mengukur tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan model pembelajaran PJOK untuk membangun karakter. Metode penelitian digunakan *Research and Development (R&D)*, prosedur penelitian *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)*. Sampel 60 orang peserta didik kelas V dari tiga sekolah dengan teknik probability sampling. Data studi pendahuluan dikumpulkan menggunakan angket, dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Data awal nilai test rata-rata semua sampel peserta didik adalah 63 dengan lima kelompok materi tes, Bermain diwaktu sekolah 60, diluar sekolah 69, Partisipasi sebelum bermain 76, Karakter terbangun 54 serta Kendala yang dihadapi saat bermain 77. Nilai data dikategorikan sangat rendah, sehingga perlu Model pembelajaran PJOK melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter.

Kata kunci: *PJOK, Aktivitas Bermain, Membangun Karakter.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah segenap upaya mempengaruhi pembinaan dan pembentukan kepribadian, termasuk perubahan perilaku. Artinya, pendidikan yang terlaksana dengan baik dan terintegrasi, akan mampu memupuk dan membentuk pribadi yang baik dan berkarakter, sehingga perilaku yang baik dapat terinternalisasi dan dipertahankan.

Aktivitas bermain peserta didik di sekolah kini mulai ditinggalkan. Pengaruh teknologi kian tak terbendung lagi seiring tergesernya nilai-nilai karakter, sungguh sangat ironis kalau hal ini terus di biarkan tanpa perhatian semua pihak apalagi perhatian orang tua, masyarakat dan sekolah. Anak-anak sangat menyukai permainan seperti game console, permainan online di internet, ataupun permainan di pusat perbelanjaan, hal tersebut hanya membentuk pribadi yang tidak peduli dengan orang lain. Jauh sebelum ada teknologi nilai karakter pernah populer terinternalisasi pada hampir setiap individu di setiap generasi, tegur sapa yang santun, orang tua dihormati, guru dihormati dan sifat gotong royong pun terjaga, sungguh sangat indah. Sekarang semua itu hilang, pudar

ditelan masa. Kita merindukan hal tersebut hadir kembali ditengah-tengah kehidupan bermasyarakat dan dilingkungan tempat tinggal kita, sekarang dicari kembali karakter yang hilang yang dulu terjunjung tinggi, akankah semua itu bisa kembali lagi....

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK atau Penjasorkes), dalam pelaksanaan pembelajarannya selalu melibatkan dimensi sosial, disamping kriteria yang bersifat fisik yang menekankan keterampilan, ketangkasan dan unjuk "kebolehan". Dimensi sosial ini melibatkan hubungan antar orang, peserta didik serta pendidik sebagai fasilitator.

Sejarah perjalanan bangsa, Indonesia pernah memiliki kekayaan karakter, yaitu bangsa yang memiliki karakter pejuang, memiliki budaya gotong-royong, bangsa ramah, meyakini Tuhan Yang Maha Esa, bangsa yang beradab dan memiliki semangat kekeluargaan. Namun, Negara dan seluruh pranata, termasuk agama sejauh ini belum berhasil melakukan rekayasa social atau transformasi sehingga modal social ini tidak berubah menjadi etos kerja yang kuat dengan sendi-sendi moral dan etika yang luhur.

Nilai-nilai keberadaban telah tereduksi oleh sikap-sikap kebiadaban yang membudaya dalam bentuk tawuran pelajar, tawuran antara warga, pemerkosaan, pembunuhan, mutilasi, bunuh diri, aborsi, keterlibatan beberapa tokoh masyarakat dalam kriminal dan korupsi, mengatasi kekerasan dengan kekerasan serta berbagai perilaku vandalistis, seperti: terjadinya bakar membakar kantor pemerintah saat kalah dari pilkada, demonstrasi yang mengganggu kepentingan umum, perilaku penonton pada pertandingan tertentu yang semena-mena atau membabi buta dan lain sebagainya (Bafirman, 2012).

Dalam pembentukan karakter peserta didik, di sekolah dasar, sangat diperlukan peran guru yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya. Dalam konsep pembelajaran, upaya peningkatan karakter idealnya bisa dilakukan oleh semua guru. (Kemendiknas, 2011).

Pembelajaran yang tidak dipersiapkan dengan baik tentu akan menyulitkan untuk mencapai kompetensi dasar dan standar kompetensi yang dituntut bagi peserta didik sekolah dasar yang punya minat untuk melakukan aktivitas bermain. Hal ini

akan menimbulkan berbagai reaksi dari peserta didik seperti, berkelahi, saling ejek, karena proses pembelajaran tidak dikelola dengan baik (Gusril, 2006).

Proses penanaman nilai-nilai karakter yang diharapkan bisa melekat pada diri peserta didik, tentulah dengan kerja keras orang tua, sekolah serta masyarakat. Hal tersebut bukanlah satu hal yang mudah, namun akan sangat banyak komponen-komponen yang terlibat serta faktor pendukungnya. Berdasarkan hasil observasi tanggal 04 dan 05 September 2018 yang penulis lakukan pada sejumlah Sekolah Dasar (SD) di Kabupaten Pasaman, pendidikan kebanyakan dilaksanakan pada tahapan pengajaran, yaitu sebagai bentuk transfer ilmu, yang hanya menekankan domain kognitif saja, belum ada model pembelajaran yang mampu meningkatkan karakter peserta didik di Sekolah Dasar Kabupaten Pasaman. Sehingga perubahan perilaku yang diharapkan tidak tercapai.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun nilai-nilai karakter peserta didik melalui pembelajaran PJOK dengan materi permainan lempar tangkap bola kecil dan ular naga dengan fokus karakter pengendalian diri serta sikap positif. Sedangkan tujuan penelitian secara khusus adalah untuk, merancang dan mengembangkan model pembelajaran PJOK melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter peserta didik sekolah dasar di Kabupaten Pasaman yang valid dan praktis.

Dari hasil wawancara penulis dengan (ibu Dlm), Guru Penjasorkes SD Negeri 05 Serasi Kabupaten Pasaman tanggal 08 November 2016 di Kantor Majelis Guru sekolah tersebut, bahwa dari Januari-juni 2016 sampai Juli-November 2016, di catatan buku kasus kelas V dan VI, terjadi lebih kurang 12 kali kasus perkelahian saat proses pembelajaran penjasorkes, penyebabnya adalah: (1) Tersenggol oleh teman, dan (2) Saling ejek diantara peserta didik tersebut. Penyebab lainnya adalah: adanya pengelompokan antar peserta didik yang biasa disebut 'gang', tercatat 7 orang peserta didik laki-laki kelas V, dihukum hormat bendera sebanyak 3 kali, sedangkan 5 orang peserta didik laki-laki kelas VI dihukum mengumpulkan sampah, menulis kata "tidak akan mengulangi perbuatan ini lagi" hingga 2 kali panggilan orang tua. Kasus ini juga tidak jarang menyebabkan perkelahian antar peserta didik. Pengaruh sinetron di tayangan media televisi yang digemari peserta didik kelas V dan VI, sesuai hasil interogasi guru terhadap peserta didik tersebut, juga ada trend apabila salah satu peserta didik tersebut terdaftar disalah satu kelompok, maka ia merasa memiliki kekuatan lebih,

sehingga banyak peserta didik yang membentuk kelompok dengan nama disesuaikan dengan nama yang mereka lihat di media social tersebut, seperti Kobra, Naga, dan kelompok Macan.

Peserta didik tersebut adalah sosok pemimpin masa depan, perlu ditanamkan pondasi atau dasar yang kokoh, kuat dan berkarakter, sehingga kiprahnya dimasa mendatang sebagai pemimpin dapat teruji dan terkontrol. Banyak hal sebetulnya yang dapat dilakukan untuk menyelamatkan generasi Bangsa ini, tentu tidak terlepas peran orang tua dirumah, guru-guru disekolah, lingkungan sosial dimasyarakat serta tontonan di media social, semua itu perlu control dan batasan.

Teori Dipakai (dikembangkan)

Teori yang dikembangkan dalam merancang model pembelajaran PJOK melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter peserta didik sekolah dasar adalah, Linckona, (2012) mengembangkan nilai-nilai karakter yang penting untuk dimiliki dan terinternalisasi ke dalam diri peserta didik dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Nilai-nilai tersebut yakni, (1) Kebijaksanaan, (2) Keadilan, (3) Keberanian, (4) *Pengendalian diri*, (5) Cinta, (6) *Sikap Positif*, (7) Bekerja Keras, (8) Integritas, (9) Syukur, (10) Kerendahan Hati. (Linckona, 2012).

PJOK salah satu alat pembelajaran untuk peserta didik dalam memberikan suatu pengayaan etika dan moral di sekolah untuk diterapkan di tengah masyarakat. Nilai moral itu beraneka macam seperti, pengendalian diri, sikap positif, kehormatan, kebenaran, respek, keramahan, integritas, keadilan, kooperatif dan kedisiplinan, semua itu hal penting dalam setiap upaya membangun dan membentuk karakter peserta didik.

Individu yang berkarakter baik atau unggul, adalah seseorang yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional, pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi dan motivasinya (perasaannya). Artinya, manusia yang berkarakter adalah manusia yang berkualitas, selain berupaya untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki dalam dirinya, dia juga berusaha untuk terus bermanfaat serta mengoptimalkan pengamalan ilmunya bagi orang lain di lingkungannya ((Mulyasa, 2011).

Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif, Sample ditetapkan 60 orang peserta didik kelas V sekolah dasar dari tiga sekolah dengan teknik *probability sampling*. Data studi pendahuluan dikumpulkan menggunakan angket dan wawancara, kemudian data dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

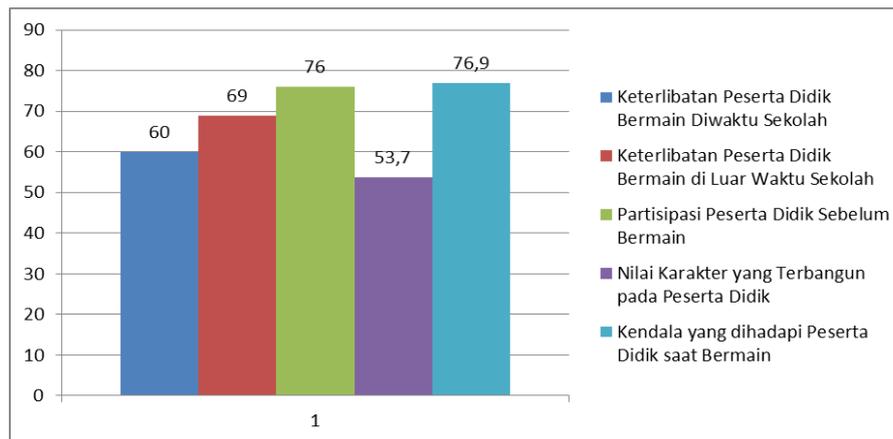
Hasil Penelitian

1. Studi Pendahuluan (Analysis)

Setiap orang yang berkarakter akan senantiasa untuk menghindari diri dari perbuatan kurang baik, yang dapat merugikan dirinya juga orang lain. Tujuan pembelajaran untuk membangun karakter adalah memperbaiki perilaku peserta didik, memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan berakhlak mulia, diharapkan juga memiliki daya saing dalam menghadapi globalisasi. Dalam konteks globalisasi ini memang penting artinya dipersiapkan peserta didik agar bisa menghadapi kondisi sesuai perkembangan zaman.

Studi pendahuluan dilakukan pada pembelajaran penjasorkes di tiga sekolah dasar yaitu: peserta didik SD Negeri 05 Serasi Kabupaten Pasaman (sekolah kategori bagus), SD Negeri 01 Tarung-Tarung Kabupaten Pasaman (sekolah kategori sedang), dan SD Negeri 08 Lubuk Layang (sekolah kategori kurang). Adapun dasar pemilihan sekolah yang akan diujicoba dengan kelompok besar tersebut didasarkan pada tiga kategori sekolah yang diambil berdasarkan peringkat sekolah, data peringkat sekolah diambil dari Dinas Pendidikan Kabupaten Pasaman.

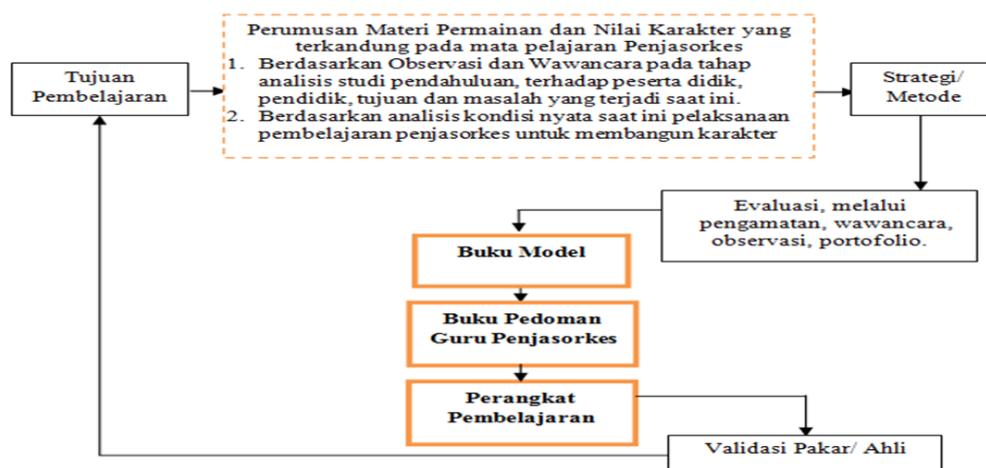
Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa nilai tes rata-rata dari 60 orang peserta didik adalah 63 dengan lima kelompok materi tes, yaitu Bermain diwaktu sekolah 60, Bermain diluar sekolah 69, Partisipasi peserta didik diwaktu bermain 76, Karakter peserta didik yang terbangun 54 dan Kendala yang dihadapi saat bermain 77. Nilai data tersebut dapat dikategorikan sangat rendah dan penulis berkesimpulan bahwa perlu dirancang sebuah model pembelajaran mata pelajaran PJOK atau penjasorkes untuk membangun karakter peserda didik sekolah dasar.



Gambar 1. Grafik Capaian Analisis Kebutuhan Pembelajaran Penjasorkes

2. Desain (Design)

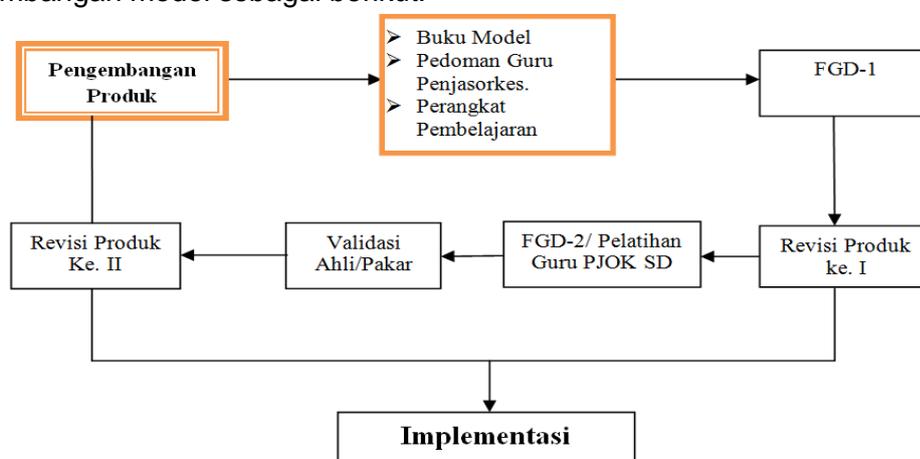
Tahapan desain ini dilakukan bagaimana merancang model pembelajaran PJOK melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter peserta didik yang sistematis dan spesifik. Sistematis berarti, metode tertib logis untuk mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi serangkaian strategi yang direncanakan ditargetkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu agar karakter peserta didik terbangun. Spesifik berarti setiap elemen dari rencana desain pembelajaran perlu dijalankan dengan memperhatikan rincian. Adapun yang akan didesain dalam produk ini berupa panduan/ modul yang memuat : (1) buku model, (2) pedoman guru, dan (3) perangkat pembelajaran dengan mencakup hal-hal yang menjadi pertimbangan utama atau landasan pentingnya model pembelajaran yang akan di rancang. Adapun bentuk rancangan model sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Model Pembelajaran PJOK melalui Aktivitas Bermain untuk Membangun Karakter

3. Pengembangan (Development)

Dalam mengembangkan produk, dikembangkan juga instrumen dalam bentuk angket untuk mengamati proses belajar, alat evaluasi untuk peserta didik dan guru yang melaksanakan model pembelajaran penjasorkes untuk membangun karakter. Intinya adalah bagaimana peneliti mengaktualisasikan rancangan tersebut ke dalam bentuk nyata, dilakukan juga validasi model pembelajaran dengan cara melakukan validasi konten dan konstruk agar pengembangan model pembelajaran yang dihasilkan lebih baik lagi. Adapun langkah-langkah pengembangan model sebagai berikut.



Gambar 3. Langkah-langkah Pengembangan Model Pembelajaran PJOK melalui Aktivitas Bermain untuk Membangun Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar.

4. Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan uji coba di Sekolah Dasar Negeri 02 Lubuk layang dengan melibatkan 2 kelas yaitu kelas V.A dan kelas V.B. Untuk observer lembar pengamatan karakter peneliti melibatkan 3 orang guru yaitu, 2 guru kelas V.A dan V.B dan 1 guru penjasorkes. Tahapan uji coba dilakukan dalam dua bentuk yaitu: pertama, kelas V.A di lakukan uji coba dengan memakai model pembelajaran konvensional, dan kedua, kelas V.B dilakukan uji coba dengan memakai model pembelajaran Penjasorkes melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter yang telah dirancang dan dikembangkan.

Tujuan dilakukan uji coba tersebut untuk melihat keunggulan dan kelemahan produk model pembelajaran Penjasorkes melalui aktivitas bermain untuk

membangun karakter, apakah sudah efektif atau belum, sehingga model pembelajaran yang telah dirancang ini teruji setelah melalui langkah eksperimen tersebut.

Dalam rangka menetapkan kelas eksperimen dan kontrol penulis menggunakan data nilai rata-rata mid semester 2 tahun pelajaran 2017/2018 SD 02 Lubuk Layang Kabupaten Pasaman sebagai acuan dalam menentukan normalitas kelas. Hasil peningkatan pada Gain Skor masing-masing kelas dapat disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Perbandingan

Kelas	Pre-Test	Post-Test	Gain Skor
Eksperimen (B)	\bar{x} : 69,05	\bar{x} : 84,05	15,00
	St.Dev : 8,62	St.Dev : 9,80	
	Var : 74,39	Var : 96,05	
Kontrol (A)	\bar{x} : 61,05	\bar{x} : 66,16	5,11
	St.Dev : 8,31	St.Dev : 7,03	
	Var : 69,05	Var : 49,36	

Berdasarkan tabel 1 maka dapat dipahami bahwa gain skor pada kelas eksperimen diperoleh 15,00 sementara pada kelas control 5,11. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Untuk membuktikan hal tersebut penulis menguji perbedaan masing masing nilai baik pre-test post-test kelas eksperimen dan maupun pre-test post-test kelas kontrol.

5. Evaluasi (Evaluation)

Kegiatan evaluasi dilakukan, setidaknya mampu menjawab pertanyaan sebagai berikut, bagaimana sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran penjasorkes melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter, bagaimana peningkatan kompetensi (cerdas dan berkarakter) dalam diri peserta didik yang

merupakan respon dari keikutsertaan dalam proses model pembelajaran ini, dan keuntungan apa yang dirasakan oleh sekolah dengan adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran Penjasorkes melalui aktivitas bermain membangun karakter.

Dari hasil evaluasi diperoleh data bahwa, idealnya konsep pelaksanaan model pembelajaran untuk membangun karakter harus dilaksanakan secara komprehensif. Proses perbaikan pembelajaran melalui model ini adalah salah satu solusi dalam mengiringi perubahan zaman, mengingat pergeseran nilai karakter yang begitu memprihatinkan baik disekolah maupun diluar lingkungan sekolah.

Hasil uji coba yang dilakukan, penulis menemukan beberapa kelebihan dan kelemahan, dan hasilnya dapat diuraikan sebagai berikut.

a) Kelebihan Model Pembelajaran PJOK.

1. Memberikan suasana belajar dan permainan yang baru kepada peserta didik untuk dapat bermain sambil belajar, sehingga menumbuhkan motivasi dan rangsangan para peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir.
2. Mengenalkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan lempar tangkap bola kecil dan permainan ular naga, baik nilai karakter untuk diri sendiri, untuk sesama dan untuk lingkungan serta memberikan penekanan pentingnya menerapkan nilai karakter pengendalian diri dan sikap positif baik saat proses pembelajaran Penjasorkes, di lingkungan sekolah dan dimanapun berada, agar keinginan untuk berperilaku kurang baik dapat terkendalikan seperti berkelahi, meminta uang teman dengan paksa dan perbuatan baik dapat terjaga.

b) Kelemahan Model Pembelajaran PJOK.

Dalam pengembangan nilai karakter Pengendalian Diri dan Sikap Positif pada Model Pembelajaran Penjasorkes melalui Aktvitas Bermain untuk Membangun Karakter, peneliti tidak mengontrol variabel-variabel penting lainnya yang erat kaitannya dengan proses terbangunnya nilai karakter peserta didik, yang dapat mempengaruhi nilai karakter peserta didik seperti : orang tua, faktor bawaan, teman bermain, kepribadian, keluarga dan lingkungan.

Kesimpulan

Model pembelajaran PJOK melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter, merupakan model pembelajaran yang valid, praktis dan sangat efektif digunakan oleh guru PJOK untuk proses pembelajaran di sekolah dasar di Kabupaten Pasaman. Model pembelajaran melalui permainan ini diharapkan mampu menjembatani pergeseran nilai karakter peserta didik ke arah yang baik, seiring perkembangan games dan teknologi yang sangat kuat magnetnya.

Daftar Pustaka

- Andang, Ismail. 2009. *Education Games Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif dan shaleh*.
- Antonius Atosokhi Gea dkk, 2005. *Charakter Building I*, Relasi dengan Diri Sendiri. Jakarta: Gramedia.
- Arma Abdullah dan Agus Manadji. 1994. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bafirman, 2012. *Pembentukan Karakter dan Peningkatan Kualitas Kesegaran Jasmani Melalui Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar*. Disertasi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Gusril dan Toho Cholik Mutohir. 2004. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga Depdiknas.
- Gusril. 2006. *Model Pengembangan Motorik Pada Siswa sekolah Dasar*. Penelitian Hibah Bersaing ke. XIII yang dibiayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas 2005 dan 2006. Laporan. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Lickona, Thomas. 2012. *Character Matters*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik* (terjemahan oleh: Lita. S). Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Mulyasa, E. 2011. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.