

MODEL PEMBELAJARAN PENJASORKES MELALUI AKTIVITAS BERMAIN UNTUK MEMBANGUN KARAKTER PESERTA DIDIK: DISAIN DAN PENGEMBANGAN

Mhd. Ashar

Guru PJOK SMK Negeri 1 Rao Selatan Kabupaten Pasaman

e-mail: mhd_ashar@yahoo.co.id

Abstrak

Dasar ide dari penelitian ini adalah kenyataan tentang merosotnya nilai karakter yang terjadi di lapangan khususnya peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan mengamati dan menggambarkan kondisi penyelenggaraan pembelajaran dalam membangun nilai-nilai karakter yang sedang berlangsung saat ini pada jenjang Sekolah Dasar. Model penelitian dan pengembangan ini dilatar belakangi masalah yang dihadapi peserta didik Sekolah Dasar Kabupaten Pasaman. Peserta didik dihadapkan kepada pergeseran nilai prilaku, sikap dan karakter disaat proses pembelajaran penjasorkes, ada peserta didik berkelahi, saling caci bahkan ada yang mangompas dengan meminta uang dengan paksa kepada teman sekelasnya, disisi lain hakekat proses sebuah pembelajaran dapat membentuk nilai karakter. Salah satu langkah untuk membangun nilai karakter tersebut perlu model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik memiliki nilai karakter. Lebih spesifik tujuan penelitian dan pengembangan yaitu mengukur tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan model pembelajaran penjasorkes. Metode penelitian yang digunakan adalah model Research and Development (R&D) dengan prosedur pengembangan model Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Sample ditetapkan 50 orang peserta didik kelas V sekolah dasar dari tiga sekolah dengan teknik probability sampling. Disain model pembelajaran ini dirancang dengan melihat kebutuhan proses pembelajaran penjasorkes sejauh mana nilai karakter sudah dimiliki peserta didik dengan data studi pendahuluan yang dikumpulkan menggunakan angket dan wawancara, kemudian dikembangkan dengan merencanakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan sintak atau fase-fase sehingga menghasilkan sebuah produk model pembelajaran penjasorkes melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter pengendalian diri dan sikap positif peserda didik sekolah dasar.

Keyword: Pembelajaran Penjasorkes, Aktivitas Bermain, Membangun Karakter.

Pendahuluan

Perkembangan zaman saat ini begitu pesat. Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat membantu manusia dalam mengerjakan berbagai hal untuk mempermudah segalanya. Ternyata teknologi juga membuat perubahan dalam bidang permainan. Aktivitas bermain anak-anak maupun peserta didik di sekolah kini mulai ditinggalkan. Peserta didik sekarang lebih menggemari permainan yang berbau teknologi, mereka sangat menyukai permainan seperti game console, permainan online di internet, ataupun permainan di pusat perbelanjaan. Sejalan dengan berbagai aktivitas bermain yang terkesampingkan diatas dibarengi pula dengan merosotnya karakter peserta didik baik dirumah maupun disekolah.

Pendidikan adalah segenap upaya mempengaruhi pembinaan dan pembentukkan 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 dipertahankan.

Sejalan dengan hal di atas, 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, antar peserta didik serta antar pendidik sebagai fasilitator. Model pembelajaran yang paling tepat untuk menggali potensi dan memandirikan peserta didik adalah model eksploratif. Sehingga keberhasilan dan kegagalan bukan semata-mata diukur dengan instrument intelektual. Pendidikan jasmani dan olahraga sebagai salah satu sarana pendidikan peserta didik, memberikan suatu pengayaan dalam etika dan moral di masyarakat. Mengajarkan etika dan nilai moral sebaiknya lebih bersifat contoh. Tindakan lebih baik dari kata-kata. Nilai moral itu beraneka macam, termasuk loyalitas, kebajikan, kehormatan, kebenaran, respek, keramahan, integritas, keadilan, kooperatif dan kedisiplinan. Disiplin diri merupakan hal penting dalam setiap upaya membangun dan membentuk karakter seseorang.

Menurut Bafirman (2012:2), dalam 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.

Lebih jauh Bafirman (2012), menjelaskan bahwa, nilai-nilai keberadaban telah tereduksi oleh sikap-sikap kebiadaban yang membudaya dalam bentuk tawuran pelajar, tawuran mahasiswa dan 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.

Dalam pembentukan karakter peserta didik, 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), pendidikan karakter dilaksanakan melalui tiga macam strategi, yakni dengan pengintegrasian dalam mata pelajaran, kurikulum tersendiri dalam bentuk muatan lokal dan juga dilakukan dalam kegiatan pengembangan diri.

Karakter peserta didik seperti dipahami, adalah proses penanaman nilai-nilai karakter yang diharapkan bisa melekat pada diri peserta didik. Hal tersebut tentu saja bukanlah satu hal yang mudah, namun akan sangat banyak komponen-komponen yang mendukungnya. Berdasarkan hasil observasi tanggal 04 dan 05 Oktober 2016 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.

Karakter merupakan sesuatu yang sangat penting dan merupakan tujuan dari kebijakan pemerintah dan pendidikan nasional. Selanjutnya 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) Kebijakan, (2) Keadilan, (3) Keberanian, (4) **Pengendalian diri**, (5) Cinta, (6) **Sikap Positif**, (7) Bekerja Keras, (8) Integritas, (9) Syukur, (10) Kerendahan Hati. (Linckona, 2012).

Masalah lain yang penulis temui disalah satu sekolah dasar Kabupaten Pasaman tentang proses pembelajaran pendidikan jasmani adalah, kemampuan guru pendidikan jasmani yang terbatas dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang minim, misalnya : ada guru pendidikan jasmani yang mengajar tidak sesuai dengan pola pengajaran (tidak sistematis), dalam artian, guru pendidikan jasmani tersebut tidak punya persiapan dalam mengajar, sehingga proses pembelajaran tidak sesuai lagi dengan keadaan yang sebenarnya.

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

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah model pembelajaran PJOK melalui aktivitas bermain untuk membangun nilai karakter peserta didik. 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 Delismawati, 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 lazim 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.

Wawancara penulis yang ke II dengan Romi, guru penjasorkes dan Purnama, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 02 Lubuk Layang Kabupaten Pasaman pada tanggal 09 November 2016. Kasus lain yang terjadi yaitu, pemalakan (mengompas), ada peningkatan signifikan dari catatan buku kasus pak Kori ditambah data catatan buku Purnama, bahwa, di tahun pembelajaran 2014/2015 terjadi 6 kali proses hukuman hingga panggilan orang tua atas kasus ini, pelakunya 4 orang laki-laki kelas VI terhadap 2 orang perempuan adik kelasnya yaitu, kelas IV, sedangkan di tahun pelajaran 2015/2016, kasus pemalakan meningkat menjadi 10 kali, 3 kali, pelakunya 2 orang laki-laki kelas IV terhadap 1 orang perempuan adik kelasnya yaitu, kelas III. Proses hukuman berdiri di lapangan saat pembelajaran penjasorkes. Kemudian 4 kali, dilakukan 5 orang laki-laki kelas V, terhadap 2 orang laki-laki adik kelasnya, yaitu kelas III. Selanjutnya 3 kali, dilakukan 4 orang laki-laki kelas VI terhadap 2 orang perempuan adik kelasnya, yaitu kelas IV, pada umumnya peserta didik perempuan yang jadi korban. Kejadian ini sangat memprihatinkan hingga ada peserta didik kelas III yaitu, siti sholeha tidak mau sekolah lagi karena takut, korban di ancam apabila mereka memberi tahu hal ini ke guru atau orang tua dirumah, maka akan di pukul rame-rame oleh kelompoknya. Terbongkarnya kejadian ini, setelah peserta didik yang bernama Khanaya Adustina kelas III diminta paksa uang jajan oleh kakak kelasnya 2 orang laki-laki kelas IV.

Peserta didik seusia anak-anak 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 hal tersebut tidak terlepas peran orang tua dirumah, guru-guru disekolah, lingkungan social dimasyarakat serta tontonan di media social, semua itu perlu control dan batas.

Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif, Sample ditetapkan 50 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 dan analisis dekriptif.

Hasil Penelitian

A. Studi Pendahuluan

Dalam observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, sebagian besar peserta didik mengatakan bahwa nilai karakter adalah suatu yang penting. Hal tersebut mereka nyatakan karena karakter akan terpakai tidak hanya di sekolah tetapi penting dimana saja mereka berada. Pendidik (guru penjasorkes) juga mengemukakan perlunya nilai karakter dibangun terutama di tataran peserta didik sekolah dasar, agar setelah besar nantinya nilai-nilai karakter tersebut dapat terpakai serta terinternalisasi di dalam diri peserta didik tersebut.

Peserta didik juga sering mendapatkan informasi tentang pentingnya karakter dari orang tua dan gurunya, sehingga untuk membangun nilai karakter selain dengan informasi-informasi yang disampaikan kepada mereka, cara atau metode yang mudah melekat pada diri peserta didik untuk pembelajaran karakter, tentu dengan keteladanan guru dan orang dewasa di sekeliling anak tersebut dimanapun mereka berada.

Proses 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. Kegiatan ini dilakukan sebagai evaluasi terhadap model yang di uji cobakan. Sasaran pemakai produk ini peserta didik Sekolah Dasar dan guru penjasorkes.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa nilai tes rata-rata dari 50 orang peserta didik adalah 60,50 dengan lima kelompok materi tes, yaitu Bermain diwaktu sekolah 60, Bermain diluar sekolah 50, Partisipasi peserta didik diwaktu bermain 40, Karakter peserta didik yang terbangun 30 dan Kendala yang dihadapi saat bermain 70. 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.

B. Desain.

Tahapan desain ini dilakukan bagaimana merancang model pembelajaran PJOK melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter peserta didik. Tahapan desain harus 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) rasional, (2) teori-teori pendukung, dan (3) petunjuk pelaksanaan model pembelajaran penjasorkes melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter peserta didik serta mencakup hal-hal yang menjadi pertimbangan utama atau landasan pentingnya model pembelajaran penjasorkes melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter peserta didik.

Desain karakter dimulai dari analisis kompetensi inti dan pengembangan pengalaman belajar, dan evaluasi. Hal ini merupakan bagian yang penting untuk diperhatikan.

a) Analisis kompetensi inti.

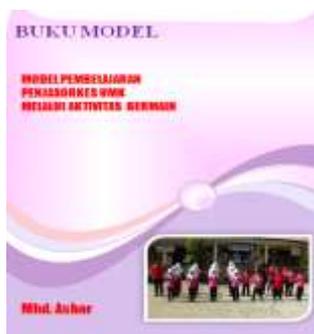
Menurut buku dokumen kurikulum 2013 kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu. Dalam konsep ini rumusan kompetensi inti tidak pernah

terlepas dari SKL yang sudah dirumuskan. Gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills* yang harus dimiliki oleh peserta didik. Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi 4).

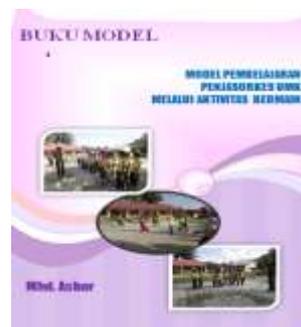
b) Pengembangan pengalaman belajar

Pengalaman belajar adalah hal yang penting untuk dikembangkan dalam membuat desain pembelajaran karakter. Peneliti mengembangkan pengalaman belajar ini sebagai bagian utama dalam pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter. Pengalaman belajar dikembangkan berdasarkan hasil analisis dan masukan dari pendidik (guru PJOK atau penjasorkes). Pengalaman belajar dikembangkan berdasarkan desain pembelajaran PJOK atau penjasorkes melalui aktivitas bermain yang biasa dilakukan oleh peserta didik.

Desain awal cover model pembelajaran penjasorkes melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter, setelah desain rasional, teori-teori pendukung, dan petunjuk pelaksanaan model pembelajaran selesai. Awal desain cover memuat judul, gambar peneliti bersama peserta didik dengan dua bentuk diatas dan dibawah, namun setelah dikonsultasikan dengan promotor maka desain cover tetap memuat judul yang sama namun gambar peneliti bersama peserta didik hanya tinggal satu yaitu gambar di bawah.



Gambar 1 Desain awal cover

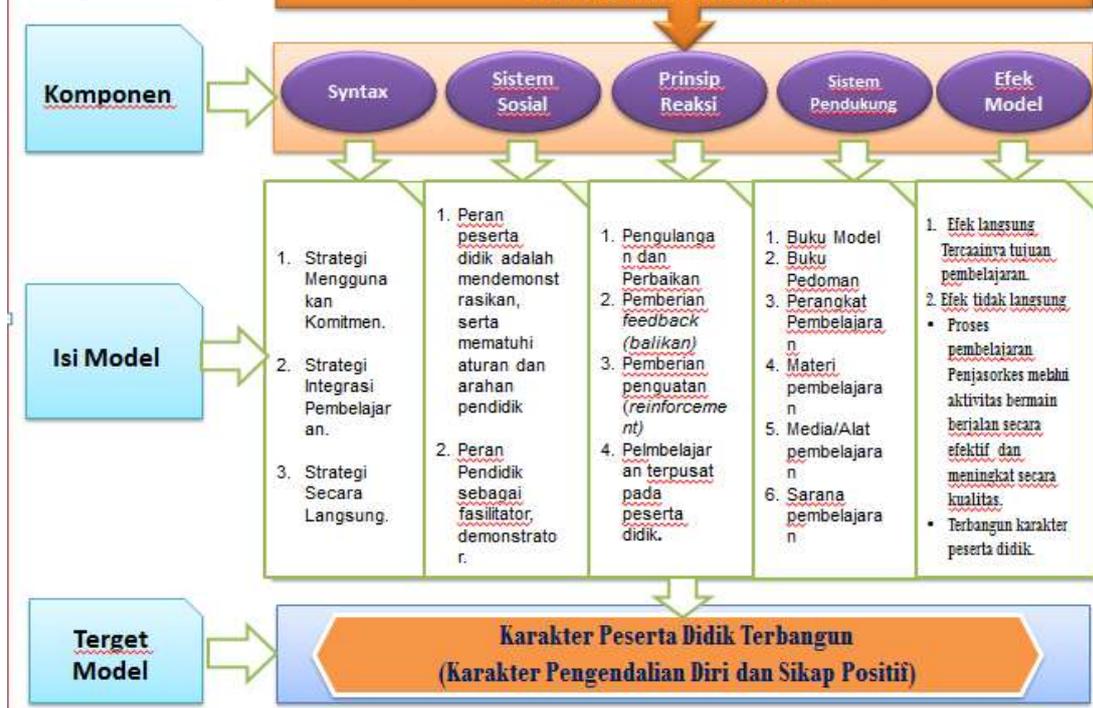


Gambar 2 Desain akhir cover

C. Pengembangan.

Tahapan Pengembangan ini, merupakan proses mewujudkan model pembelajaran penjasorkes melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter peserta didik Sekolah Dasar dari tahap desain kedalam bentuk nyata. Kegiatan model pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini diwujudkan dalam bentuk panduan/modul, sedangkan desain model pembelajarannya diarahkan pada kajian untuk membangun karakter peserta

didik. Menentukan apakah nilai-nilai budaya dan karakter yang tercantum itu sudah tercakup di dalamnya, selanjutnya menentukan nilai karakter yang akan dikembangkan dalam pembelajaran untuk merancang RPP yang mencantumkan nilai-nilai karakter tersebut, dan memadukannya dengan materi pelajaran yang ada, mengembangkan proses pembelajaran secara aktif, serta menyusun perangkat pembelajaran lainnya seperti materi, strategi, bahan ajar dan mediana, serta dilakukan evaluasi pembelajaran.



Gambar 3. Konstruksi model pembelajaran Penjasorkes melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter

Dalam mengembangkan produk awal ini juga dikembangkan pedoman observasi untuk mengamati proses belajar peserta didik, serta pedoman wawancara untuk peserta didik dan guru yang melaksanakan model pembelajaran penjasorkes untuk membangun karakter. Intinya adalah bagaimana peneliti mengaktualisasikan rancangan tersebut ke dalam bentuk nyata, serta dilakukan juga validasi model pembelajaran dengan cara melakukan validasi konten dan konstruk agar pengembangan model pembelajaran PJOK melalui aktivitas bermain yang dihasilkan lebih sempurna.

Mulyasa (2011) menjelaskan, 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. Dalam hal ini juga perlu diyakini bahwa,

manusia yang berkarakter akan senantiasa untuk menghindari diri dari perbuatan negative, yang bisa merugikan dirinya dan juga orang lain. Tujuan diselenggarakannya pendidikan karakter adalah membentuk perilaku peserta didik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku yang berakhlak mulia dan memiliki daya saing dalam menghadapi globalisasi. Dalam konteks globalisasi ini memang penting artinya dipersiapkan peserta didik agar bisa menghadapi kondisi tersebut.'

Penelitian yang dilakukan oleh Ermawan (2015) pembelajaran pendidikan jasmani berbasis karakter untuk meningkatkan nilai-nilai afektif di sekolah dasar, hasil penelitian berupa modul yang dikembangkan dalam dua macam bentuk, respon siswa setelah menggunakan produk modul pembelajaran penjasorkes berbasis karakter menunjukkan bahwa setelah menggunakan model pembelajaran berbasis karakter di atas, sebagian besar siswa dapat menggunakan model pembelajaran ini. Di sisi lain dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) berkembang begitu pesat berbagai model pembelajaran yang dapat mengembangkan ranah afektif {karakter} tersebut. Pribadi dan Sosial dan Hellison (2003); Model Pendidikan Olahraga yang dikembangkan oleh Siedentop dkk (2004); Model Pembelajaran Kooperatif (Dyson; 2001), Mengajar Nilai dari Lumpkin (2008), Mengajar Rasa Hormat dari Strais and Ruder (:1996), dan lain-lain.

Mengembangkan karakter peserta didik dapat dilakukan melalui peningkatan dan optimalisasi pembelajaran ranah afektif mata pelajaran pendidikan jasmani Menurut Hansen (2008: 9), ranah afektif lebih menekankan kepada pengalaman belajar yang terkait dengan emosi seseorang, seperti sikap, minat, perhatian, kesadaran, dan nilai-nilai yang diarahkan berupa terwujudnya perilaku afektif. Tommie dan Wend (1993) mengatakan beberapa tema umum muncul dalam penelitian yang terkait dengan aspek psikologi sosial dalam pembelajaran.

Berdasarkan *grand design* yang dikembangkan Kemendiknas (2010), secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Namun, berdasarkan observasi yang penulis lakukan karakter tersebut belum ditemukan melekat pada kalangan peserta didik, khususnya Sekolah Dasar (SD). Pembentukan karakter idealnya dimulai dari anak-anak usia sekolah dasar agar bisa tertanam hingga mereka dewasa. Pada usia SD tersebut diyakini bahwa pembentukan moral tersebut akan lebih mudah karena mereka belum banyak terpengaruh budaya luar, serta masih mudah diberikan masukan agar memiliki karakter yang positif.

Kesimpulan

Nilai tes rata-rata studi pendahuluan dari 50 orang peserta didik dari beberapa aspek yang diukur diperoleh hasil belum baik, hal ini mengisyaratkan pengembangan karakter peserta didik dalam pembelajaran PJOK perlu dikembangkan, hasil analisis awal yang dilaksanakan bahwa perlu dikembangkan model pembelajaran PJOK melalui aktivitas bermain baik dari aspek buku model, pedoman dan perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabis, RPP dan bahan ajar. Nilai data tersebut dapat dikategorikan sangat rendah dan penulis berkesimpulan bahwa perlu dirancang sebuah model pembelajaran

mata pelajaran PJOK atau penjasorkes untuk membangun karakter peserta didik sekolah dasar. Data hasil analisis studi pendahuluan menggiring penulis untuk melakukan analisis kebutuhan untuk membangun karakter peserta didik sekolah dasar, yang kemudian di tuangkan kedalam bentuk desain pembelajaran yang memuat rasional, teori-teori pendukung dan petunjuk pelaksanaan model, sehingga menjadi sebuah model pembelajaran yang membangun nilai karakter, dan juga dikembangkan dalam bentuk silabus, RPP dan bahan ajar (perangkat pembelajaran) di dalam model pembelajaran PJOK atau penjasorkes, dalam hal ini pengembangan produk yang membangun nilai-nilai karakter peserta didik.

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.
- Arif S Sadiman. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Biddle, S., & Whitehead, S. 2013. Adolescent girls' perception of physical activity: A focus group study. *European Physical Education Review*, 4 (2), 243–262 <http://www/journals.humankinetics.com/jtpe-contents> Published in *Journal of Teaching in Physical Education*, Volume 9, Issue 2, 2013.
- Biggs. 1985. *The Process of Learning* Prentice-Hall of Australia.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1989. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York : Longman.
- E. Kurniati, 2006. *Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Bandung: FIP UPI Bandung.
- 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.
- , 2016. *Aktivitas Bermain Siswa sekolah Dasar Kota Padang*. Padang: UNP Press.
- , 2016. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Padang: UNP Press.
- Lickona, Thomas. 2012. *Character Matters*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lickona, Thomas. 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.
- Muslich, Mansur. 2011. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: bumi Aksara.