

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MEMBENTUK KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Bahtiyar Heru Susanto
bahtiyar@upy.ac.id
Universitas PGRI Yogyakarta

ABSTRACT

Traditional sports games are increasingly marginalized by the presence of modern games such as play stations and online games. Online games are generally played statically, causing the child to become indifferent to the environment thus affecting the child's social interaction. Consequently, the child develops into a shy, solitary, and individualistic person. The purpose of this study was to develop a model of physical education education through traditional games to shape the character of discipline and honesty in elementary students. This research adapted the research and development of Borg & Gall model by simplifying it into 2 stages of research that is (1) pre-development stage, which includes literature review and field study, (2) development stage, covering (a) drafting of product, (b) expert validation, (c) field trials, and (d) the final product. The result of the research shows that three traditional games have been modified, which integrates honest and disciplined character behaviors (1) mladok, (2) gompot, (3) the boi. The traditional game modification element contains: game name, image, purpose, tools, support facilities, how to play and the potential character that is formed.

Keywords: *physical education, traditional games, character*

ABSTRAK

Permainan olahraga tradisional semakin tersisihkan dengan adanya *game modern* seperti *play station* dan *game online*. *Game online* umumnya dimainkan secara statis, menyebabkan anak menjadi tidak peduli lingkungan sehingga mempengaruhi interaksi sosial anak. Dampaknya, anak berkembang menjadi pribadi yang pemalu, penyendiri, dan individualistis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional untuk membentuk karakter disiplin dan jujur pada siswa SD. Penelitian ini mengadaptasi penelitian dan pengembangan model Borg & Gall dengan menyederhanakan menjadi 2 tahapan penelitian yaitu (1) tahap pra-pengembangan, yang meliputi kajian literatur dan studi lapangan, (2) tahap pengembangan, yang meliputi (a) penyusunan draf produk, (b) validasi ahli, (c) uji coba lapangan, dan (d) produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan telah tersusunnya tiga permainan tradisional yang dimodifikasi yang terintegrasi perilaku karakter jujur dan disiplin yaitu (1) mladok, (2) gompot, (3) si boi. Unsur modifikasi permainan tradisional berisi: nama permainan, gambar, tujuan, alat, fasilitas pendukung, cara bermain dan potensi karakter yang terbentuk.

Kata kunci: *pendidikan jasmani, permainan tradisional, karakter*

PENDAHULUAN

Arus globalisasi yang ada di dunia termasuk di Indonesia menyebabkan segala sesuatu yang bersifat tradisional cenderung ditinggalkan bahkan dilupakan masyarakat. Permainan olahraga tradisional seperti bentengan, lompat tali, gobak sodor, dan lain sebagainya kini semakin tersisihkan dengan adanya *game modern* seperti *play station* dan *game online*.

Permainan digital seperti *video games* dan *games online*, lebih banyak dimainkan secara statis, anak bermain dalam keadaan pasif. Mereka duduk dan diam, yang bekerja hanya jemarinya saja. Hal ini menyebabkan anak menjadi tidak peduli pada lingkungan yang akan mempengaruhi interaksi sosial anak, akibatnya, anak berkembang menjadi pribadi yang pemalu, penyendiri, dan individualistis. Di samping itu, permainan ini juga menciptakan suasana tegang dan menimbulkan agresi yang kuat, yang membentuk anak untuk cenderung selalu ingin menang dan akan sangat kecewa bahkan tidak bias menerima kekalahan (Nur, 2013).

Kurangnya interaksi sosial menyebabkan pembinaan karakter pada anak menjadi sangat kurang. Masalah ini bisa berlanjut sampai anak menjadi dewasa sehingga karakter yang tidak baik akan terus berkembang. Rekapitulasi data perkara tindak pidana korupsi yang ditangani Kejaksaan RI, tahun 2013 sebanyak 1.709 kasus (penyidikan), 1.653 perkara (penyidikan), 2.023 perkara (penuntutan, yang berasal dari penyidikan Kejaksaan sebanyak 1.249 dan penyidikan Polri sebanyak 774), dan kerugian negara yang berhasil diselamatkan sebesar Rp 403.102.000.215,00 dan USD 500.000 (Kejaksaan RI tahun 2013 dalam Waluyo, 2014). Data tersebut adalah gambaran karakter para pemimpin yang seharusnya menjadi panutan masyarakat.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti bermaksud mengembangkan model pembelajaran penendidikan jasmani untuk membentuk karakter siswa SD melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Selain itu permainan tradisional adalah hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan, sehingga dapat digunakan untuk pendidikan karakter pada anak (Andriyani, 2012).

Pengintegrasian pendidikan nilai (karakter) pada setiap mata pelajaran, menjadi sangat penting demi kesiapan siswa dalam menghadapi setiap permasalahan dalam kehidupannya. Beberapa kasus kriminal yang melibatkan anak usia sekolah menjadi bukti empirik betapa pentingnya penanaman karakter dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah (Qodriyah, 2015). Salah satu cara mengintegrasikan nilai karakter dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui permainan yang ada dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Menurut Suarka dalam Parmini (2015), ada manfaat ganda yang bisa diperoleh dengan menggunakan cerita rakyat sebagai sarana untuk pendidikan karakter bangsa. Selain sebagai

penerusan nilai dan spirit kearifan lokal, pemanfaatan cerita rakyat untuk pendidikan karakter juga untuk melestarikan eksistensi cerita rakyat itu sendiri. Hal yang sama juga berlaku untuk permainan anak-anak, yang pemakaiannya untuk pembentukan karakter bangsa juga berarti pelestarian permainan anak-anak itu sendiri (Suarka 2011). Penelitian yang dilakukan Wahyudi (2013) menyatakan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan nilai karakter siswa. Penanaman nilai karakter perlu diprogramkan secara nyata oleh guru dalam suatu rancangan pelaksanaan pembelajaran agar terarah jenis nilai karakter yang akan dicapai. Penanaman nilai karakter dapat diintegrasikan dalam semua mata pelajaran.

Megawangi (2010) ada sembilan karakter yang penting untuk ditanamkan dalam pembentukan karakter anak. Berbagai karakter tersebut sejalan dengan nilai-nilai kearifan lokal yang mengandung nilai-nilai luhur universal, meliputi: (1) Cinta kepada Tuhan dan alam semesta beserta isinya; (2) Tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian; (3) Kejujuran; (4) Hormat dan sopan santun; (5) Kasih sayang, kepedulian, dan kerja sama; (6) Percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah; (7) Keadilan dan kepemimpinan; (8) Baik dan rendah hati; (9) Toleransi, cinta damai, dan persatuan.

Berdasarkan uraian yang disampaikan di atas, bahwa revitalisasi atau membangkitkan kembali lagu dolanan anak sangat penting bagi generasi penerus bangsa dan perlu untuk diaktualisasikan dalam kehidupan generasi muda. Terlebih jika dikaitkan dengan pendidikan karakter bangsa yang saat ini sedang digalakkan oleh seluruh komponen bangsa. Tim Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional mendefinisikan karakter sebagai “kepribadian utuh yang mencerminkan keselarasan dan keharmonisan dari olah hati (jujur, bertanggung jawab), pikir (cerdas), raga (sehat dan bersih), serta rasa dan karsa (peduli dan kreatif)” (Kemendiknas, 2010). Lagu dolanan Jawa merupakan salah satu sarana komunikasi dan sosialisasi anak dengan lingkungannya. Melalui lagu dolanan, anak dapat bermain sekaligus belajar bernyanyi, melakukan gerakan secara fisik, bersenang-senang dan bergembira serta bersosialisasi dengan teman-teman sebaya. Ditambah lagi lirik lagu dolanan yang mengandung pesan pendidikan moral dan nasihat yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Nilai-nilai kearifan lokal dalam lagu dolanan Jawa ini pada masa sekarang sudah banyak mengalami pergeseran akibat adanya arus globalisasi. Masyarakat khususnya generasi muda banyak yang menilai bahwa lagu dolanan Jawa dinilai sudah kuno dan tidak modern.

Wardani (2009) menyatakan permainan tradisional sebagai produk lokal yang tersebar, terutama di masyarakat lokal. Sebenarnya permainan tradisional di Indonesia begitu banyak,

inovatif, kreatif dan variatif. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan oleh banyak anak-anak dilakukan di luar rumah sehingga akan terjadi banyak interaksi sosial. Permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak. Hal tersebut disebabkan karena dalam permainan tradisional Jawa, anak dimungkinkan lebih banyak bermain secara kelompok dan sering berinteraksi dengan teman sebaya serta guru yang memberikan arahan sehingga anak lebih cepat akrab dan dapat berkerja sama dengan teman sebayanya (Putri, 2013).

Pendidikan pada dasarnya adalah sesuatu yang sangat penting dan mutlak bagi umat manusia. Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya sekedar *transfer of knowledge* kepada peserta didik tetapi lebih kepada *transfer of value*. Pendidikan karakter melalui proses belajar mengajar di sekolah yang diintegrasikan dalam pendidikan jasmani. Maksun (2009), melalui olahraga orang dapat belajar banyak hal tentang nilai-nilai keutamaan hidup, seperti nilai persamaan dan kebersamaan, *fair play*, kedisiplinan, tanggung jawab, dan perjuangan. Permainan tradisional dipilih karena dapat dilakukan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu akan diperoleh dua manfaat sekaligus yaitu melestarikan permainan yang hampir dilupakan karena maraknya permainan modern serta juga dapat menanamkan karakter kepada anak. Cahyono (2011) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut; (a) Pertama, permainan tradisional cenderung menggunakan fasilitas yang ada di lingkungan sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. (b) Kedua, permainan tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Sebab, permainan ini mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). (c) Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Sekolah sebagai institusi formal yang memiliki tugas penting bukan hanya meningkatkan penguasaan informasi dan teknologi peserta didik tetapi juga bertugas dalam pembentukan kapasitas bertanggung jawab dan kapasitas pengambilan keputusan yang bijak dalam kehidupan. Sebab, seseorang tidak secara otomatis memiliki karakter moral yang baik sehingga perlu upaya untuk mendidik karakter secara efektif. (Noor, 2012). Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan pendidikan dengan aktualisasi yang dapat menanamkan karakter kepada anak.

METODE

Borg and Gall (2007) prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari 10 tahapan pelaksanaan, yaitu: (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi untuk menyusun produk utama, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi produk akhir dan (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan. Penelitian ini mengadaptasi penelitian dan pengembangan model Borg & Gall, akan tetapi langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut disederhanakan menjadi 2 tahapan penelitian yaitu (1) tahap pra-pengembangan, tahapan ini meliputi kajian literatur dan studi lapangan, (2) tahap pengembangan, tahapan ini meliputi (a) penyusunan draf produk, (b) validasi ahli, (c) uji coba lapangan, (d) revisi produk dan (e) produk akhir. Subjek penelitian untuk memperoleh persepsi kebutuhan permainan tradisional adalah guru pendidikan jasmani sekolah dasar. Subjek penelitian untuk mengembangkan permainan tradisional adalah ahli pembelajaran dan guru pendidikan jasmani. Sedangkan subjek ujicoba lapangan adalah siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap pra-pengembangan

Tahap ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, yaitu dengan cara mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran, melakukan kajian literatur, kajian penelitian yang relevan serta studi lapangan. Hasil yang diperoleh dalam tahap ini menjadi dasar dalam mengembangkan model pembelajaran sehingga akan sesuai dengan kebutuhan. Pengkajian literatur meliputi kurikulum, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan karakteristik siswa. Kajian mengenai penelitian terdahulu yang relevan meliputi hasil pengembangan model pembelajaran, penerapan model pembelajaran, serta penanaman nilai-nilai karakter di sekolah yang telah diteliti.

Studi lapangan dilakukan dengan cara observasi terhadap guru dan karakter siswa di sekolah dasar. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data proses pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah dasar serta karakter siswa sebelum dilakukan pengembangan model pembelajaran. Observasi yang dilakukan meliputi model pembelajaran, materi permainan tradisional yang diajarkan, metode pembelajaran, pencapaian tujuan pembelajaran, serta

karakter siswa. Informasi diperoleh berdasarkan observasi di kelas serta wawancara dengan guru pendidikan jasmani. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ketersediaan perangkat pembelajaran dengan mengintegrasikan karakter masih sangat kurang. Materi pelajaran permainan tradisional dalam Pendidikan jasmani jarang dilakukan karena materi lebih banyak diisi dengan jenis permainan olahraga modern. Guru Pendidikan jasmani kesulitan dalam mengimplementasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan jasmani terutama melalui permainan tradisional.

Tahap pengembangan

1. Penyusunan draft produk

Draft model pembelajaran terdiri dari tiga jenis permainan tradisional yang terintegrasi perilaku karakter jujur dan disiplin. Permainan tradisional tersebut dideskripsikan masing-masing dengan perincian: (a) Nama Permainan, yaitu nama permainan tradisional yang telah dimodifikasi bentuk lapangan dan peraturannya disesuaikan dengan perilaku karakter yang ingin dikembangkan. (b) Tujuan, yaitu merupakan pokok kegiatan “untuk apa dilakukan dan dengan maksud apa dilakukan”. (c) Perlengkapan, yaitu alat dan perlengkapan pendukung apa saja yang digunakan dalam permainan. (d) Cara Bermain, yaitu deskripsi mengenai peraturan dalam pelaksanaan permainan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, maka dibuat model pembelajaran Pendidikan jasmani yang terdiri dari tiga jenis permainan tradisional yaitu: (a) Permainan Mladok (mlayu-ndodok), merupakan pengembangan dari permainan tradisional bentengan. (b) Gompel, merupakan pengembangan dan penggabungan permainan tradisional gobak sodor dan petak umpet. (c) Si Boi, merupakan pengembangan permainan tradisional boi-boian.

Ketiga permainan tersebut merupakan pengembangan dari permainan tradisional yang sudah ada sebelumnya, akan tetapi ada beberapa hal yang dimodifikasi diantaranya: nama permainan, peraturan permainan, bentuk lapangan, alat dan fasilitas yang digunakan. Modifikasi yang dilakukan disesuaikan dengan nilai karakter yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran.

2. Validasi Ahli Draft Produk Awal

Sebelum produk awal permainan tradisional diujicobakan maka perlu dilakukan validasi oleh ahli yang sesuai dengan bidang penelitian. Validasi draf produk awal

melibatkan dua orang ahli pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu peneliti juga melibatkan guru pendidikan jasmani untuk memberikan masukan terhadap draf permainan tradisional.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal permainan tradisional, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas permainan tradisional dan saran serta komentar dari ahli dan guru terhadap permainan yang dikembangkan. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas. Berdasarkan validasi ahli pembelajaran dan guru Pendidikan jasmani diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Ahli

Permainan	Skor penilaian		
	Ahli 1	Ahli 2	Guru Penjas
Mladok	51	50	53
Gompet	53	51	53
Si Boi	49	49	52

Tabel 2. Kategorisasi Penilaian Ahli

Interval	Kategori
$X \leq 20$	Kurang
$20 > X > 40$	Cukup
$X \geq 40$	Baik

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli dan guru, serta pengkategorian hasil penilaian diperoleh nilai yang jumlahnya masuk dalam kategori penilaian “baik”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan yang berupa saran dan komentar pada produk permainan air, sangat diperlukan untuk perbaikan pada tahap berikutnya. Berikut ini adalah berbagai masukan dan saran dari para ahli dan guru: (a) Peraturan dibuat lebih sederhana agar mudah dipahami oleh siswa. (b) Bentuk lapangan dimodifikasi agar tidak sama persis dengan permainan tradisional sebelumnya, selain itu juga memberikan kesan menarik dan hal baru bagi siswa. (c) Nilai karakter jujur perlu lebih dimunculkan lagi pada permainan Si Boi. (d) Bentuk pemanasan lebih disesuaikan dengan pembelajaran inti yang akan dilakukan. (e) Tali rafia sebagai garis lapangan lebih baik diganti dengan serbuk kapur agar lebih aman bagi siswa.

3. Uji Coba Lapangan

Setelah draf produk permainan divalidasi oleh para ahli dan guru, kemudian produk diujicobakan kepada siswa sekolah dasar. Uji coba lapangan skala kecil dilakukan kepada 20 siswa. Sedangkan uji coba lapangan skala besar dilakukan kepada 60 siswa. Berdasarkan uji coba skala kecil yang dilakukan kepada 20 siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Penilaian	Kategori
1	Ahli pembelajaran pendidikan jasmani	Baik
2	Guru pendidikan jasmani	Baik
3	Siswa	Baik

Tabel 4. Hasil Uji Coba Karakter Skala Kecil

Penilaian	Tidak Memenuhi	Memenuhi	Sangat Memenuhi
Guru Penjas	2	11	7

Berdasarkan penilaian uji coba skala kecil diperoleh hasil dengan kategori baik. Hasil penilaian karakter pada uji coba skala kecil mendapat total nilai dalam presentase Tidak Memenuhi: 10%, Memenuhi: 55%, Sangat Memenuhi: 35%. Berdasarkan penilaian guru pendidikan jasmani, total penilaian karakter dapat dikatakan baik dengan katagori memenuhi 55% dan sangat memenuhi 35%.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Penilaian	Kategori
1	Ahli pembelajaran pendidikan jasmani	Baik
2	Guru pendidikan jasmani	Baik
3	Siswa	Baik

Tabel 6. Hasil Uji Coba Karakter Skala Besar

Penilaian	Tidak Memenuhi	Memenuhi	Sangat Memenuhi
Guru Penjas	0	7	13

Berdasarkan penilaian uji coba skala besar diperoleh hasil dengan kategori baik. Hasil penilaian karakter pada uji coba skala besar mendapat total nilai dalam presentase Tidak Memenuhi: 0%, Memenuhi: 35%, Sangat Memenuhi: 65%. Berdasarkan penilaian

guru pendidikan jasmani, total penilaian karakter dapat dikatakan baik dengan katagori memenuhi 35% dan sangat memenuhi 65%.

Untuk mengetahui keefektifan draf produk yang dikembangkan maka dibutuhkan adanya uji efektivitas produk dengan cara *pretest* dan *post-test*. Data hasil pretest dan post-test kemudian dimasukkan dalam tabel gain ternormalisasi dengan rumus persamaan 1. Hasil perhitungan menggunakan indeks gain $\langle g \rangle$, menurut klasifikasi oleh Hake yang ditunjukkan dalam tabel berikut: Hasil dari uji efektivitas produk adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Efektivitas Produk

Uji Efektifitas	Penilaian	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
Karakter	Siswa	804	886
	Guru	82	147

Tabel 8. Nilai Indeks Gain Ternormalisasi

Indeks Gain Ternormalisasi	Klasifikasi
$(g) \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq 0,70$	Sedang
$\leq 0,30$	Rendah

Hasil perhitungan uji efektivitas dari siswa berdasarkan tabel indeks gain menunjukkan bahwa pengembangan nilai karakter pada permainan tradisional yang dikembangkan mendapatkan nilai 0,517 terletak pada interval $0,30 \leq 0,70$ dengan klasifikasi sedang, sehingga dapat disimpulkan efektif. Hasil perhitungan uji efektivitas dari guru berdasarkan tabel indeks gain menunjukkan bahwa pengembangan nilai karakter pada permainan tradisional yang dikembangkan mendapatkan nilai 0,668 terletak pada interval $0,30 \leq 0,70$ dengan klasifikasi sedang, sehingga dapat disimpulkan efektif. Berdasarkan uji validitas instrumen siswa, bahwa seluruh item memiliki nilai korelasi r lebih besar dari r tabel (0,482). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua item yang digunakan sebagai instrumen adalah valid. Berdasarkan uji reliabilitas instrumen diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha diperoleh sebesar $0,850 > 0,60$ sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item yang digunakan sebagai instrumen adalah reliabel. Uji validitas dan reliabilitas instrumen guru, dapat diketahui bahwa seluruh item memiliki nilai korelasi r lebih besar dari r tabel (0,482), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item yang digunakan sebagai instrumen adalah valid. Berdasarkan uji reliabilitas instrumen diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha diperoleh sebesar $0,981 > 0,60$

sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item yang digunakan sebagai instrumen adalah reliabel.

4. *Revisi Produk*

Berdasarkan hasil uji coba lapangan skala kecil maupun besar, serta mendapatkan masukan dari ahli dan guru Pendidikan jasmani, maka draf produk yang dikembangkan harus direvisi. Revisi dilakukan agar mendapatkan produk yang sesuai dengan model pembelajaran untuk mengembangkan karakter jujur dan disiplin. Revisi yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki kekurangan dalam permainan yang dikembangkan yaitu pada peraturan permainan dan bentuk lapangan. Peraturan permainan yang dibuat harus focus mengintegrasikan karakter jujur dan disiplin pada siswa dan harus dalam porsi yang relatif seimbang antara kedua karakter tersebut.

5. *Produk Akhir*

Setelah revisi berdasarkan masukan guru Pendidikan jasmani pada uji coba lapangan, maka model pembelajaran tersebut dijadikan sebagai produk akhir dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Model pembelajaran Pendidikan jasmani melalui permainan tradisional yang berhasil disusun peneliti dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah dasar. Model pembelajaran tersebut terbukti efektif untuk menanamkan karakter jujur dan disiplin pada siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Pendidikan karekter bukan merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri seperti mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia dan lainnya, akan tetapi nilai-nilai karakter yang diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran. Pendidikan karakter sangat penting dilakukan sejak dini, yaitu untuk membentuk karakter anak. Karakter anak sebaiknya dibentuk dan dikembangkan sejak dini, baik dari keluarga, kelompok bermain, taman kanak-kanak maupun sekolah dasar. Pembangunan karakter dan Pendidikan karakter menjadi suatu keharusan karena pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik menjadi cerdas, juga mempunyai budi pekerti dan sopan santun, sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna baik bagi dirinya maupun orang lain. Pembinaan karakter yang termudah dilakukan adalah ketika anak-anak masih duduk di bangku SD (Judiani, 2010).

Jujur adalah mengakui, berkata atau memberikan suatu informasi yang sesuai dengan kenyataan dan kebenaran. Berkata tidak sesuai dengan kebenaran dan kenyataan atau tidak mengakui suatu hal sesuai dengan apa adanya, maka orang tersebut dapat dianggap atau

dinilai tidak jujur, menipu, berbohong, munafik dan sebagainya (Herawan, 2017). Curvin & Mindler dalam Wurdayani (2014) mengemukakan bahwa ada tiga dimensi disiplin, yaitu (1) disiplin untuk mencegah masalah; (2) disiplin untuk memecahkan masalah agar tidak semakin buruk; dan (3) disiplin untuk mengatasi siswa yang berperilaku di luar kontrol. Pembentukan karakter jujur dan disiplin dalam penelitian ini dilakukan melalui permainan tradisional yang telah dimodifikasi yaitu permainan dengan nama mladok, gomet, dan si boi.

Pengintegrasian nilai karakter jujur dan disiplin pada permainan mladok, gomet, dan si boi terletak pada peraturan permainannya. Dalam permainan mladok, peraturan yang menanamkan karakter jujur yaitu: (1) siswa yang keluar dari pos regu satu terlebih dahulu dapat disentuh oleh siswa yang keluar setelahnya dan berasal dari pos dua (lawannya). Siswa yang tidak jujur bias saja mengaku bahwa dia keluar setelah siswa regu lawan yang akan menangkapnya. (2) sebelum ditangkap oleh siswa dari regu lawan, siswa yang akan ditangkap dapat menyelamatkan diri dengan cara jongkok ditempat dan harus menunggu teman dari timnya untuk menyentuh agar bisa berdiri dan berlari kembali. Siswa yang tidak jujur bias saja berdiri dan berlari kembali sebelum teman dari timnya menyentuhnya. Sementara itu peraturan yang menanamkan karakter disiplin yaitu masing-masing tim wajib menjaga pos masing-masing agar tidak direbut atau diduduki oleh tim lawan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa harus bekerja sama dan disiplin dalam hal menyerang dan mempertahankan posnya agar tidak direbut atau diduduki lawan.

Pengintegrasian nilai karakter jujur pada peraturan permainan gomet yaitu pada saat bermain gobak sodor, siswa yang pertama tersentuh akan menjadi penjaga pada saat permainan lanjutan yaitu petak umpet. Siswa yang tidak jujur bias saja mengaku tidak tersentuh karena takut atau tidak mau menjadi penjaga sedangkan siswa lainnya bersembunyi. Bisa juga terjadi sebaliknya, yaitu siswa yang jaga pada saat bermain gobak sodor berbohong telah menyentuh siswa lain yang sedang tidak jaga agar bisa bersembunyi pada saat permainan lanjutan yaitu petak umpet. Sementara itu peraturan yang menanamkan karakter disiplin yaitu saat siswa menjadi penjaga pada permainan gobak sodor, harus menjaga siswa lain yang tidak jaga agar tidak lolos melewati semua penjaga sampai pada finis atau kotak terakhir. Apabila siswa yang jaga tidak disiplin, maka dengan mudah siswa yang tidak jaga melewatinya, sehingga tim yang jaga akan diundi untuk menentukan siswa yang menjadi penjaga pada permainan lanjutan yaitu petak umpet.

Pengintegrasian nilai karakter jujur pada peraturan permainan si boi yaitu bagi tim pelempar bola berformasi harus dalam bentuk melingkar, segitiga, kotak ataupun yang lainnya menyesuaikan jumlah pemainnya dan masing-masing siswa melakukan lemparan ke

tumpukan benda (genteng, sandal, batu, ataupun yang lainnya) dengan jumlah yang merata. Begitu pula bagi tim penyusun benda (genteng, sandal, batu, ataupun yang lainnya) juga harus melakukan kegiatan menumpuk benda dengan kesempatan yang merata. Bagi siswa atau tim yang tidak jujur, maka akan lebih banyak mengandalkan siswa yang mempunyai akurasi lemparan baik dan tidak melakukan secara merata. Begitu pula bagi siswa atau tim yang tidak jujur pada saat menumpuk benda, tim tersebut akan banyak mengandalkan siswa yang mempunyai kecepatan menumpuk bola dengan baik atau cepat. Sementara itu peraturan yang menanamkan karakter disiplin yaitu pada tim pelempar bola harus disiplin menangkap bola yang dilempar oleh temannya sendiri agar terlepas dan jauh dari area formasi lingkaran ataupun yang lainnya sehingga menyebabkan tim penumpuk benda dengan mudah menumpuk semua benda dan memenangkan permainan.

Ketiga permainan tersebut dinyatakan dapat membentuk karakter jujur dan disiplin pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penilaian karakter dalam permainan oleh guru pada saat uji coba lapangan menunjukkan bahwa 0% tidak memenuhi, 35% memenuhi, dan 65% sangat memenuhi. Selain itu, juga telah dilakukan uji efektifitas model untuk membuktikan bahwa permainan tradisional yang dikembangkan efektif diterapkan pada siswa sekolah dasar. Hasil perhitungan uji efektivitas dari siswa berdasarkan tabel indeks gain menunjukkan bahwa pengembangan nilai karakter pada permainan tradisional yang dikembangkan mendapatkan nilai 0,517 terletak pada interval $0,30 \leq 0,70$ dengan klasifikasi sedang, sehingga dapat disimpulkan efektif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas serta menjawab rumusan masalah yang ada, maka hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan telah tersusunnya tiga jenis permainan tradisional yang dimodifikasi dan terintegrasi perilaku karakter. Karakter yang diintegrasikan dalam permainan tersebut adalah karakter jujur dan disiplin. Permainan tradisional yang dikembangkan adalah: Mladok, Gompot, dan Si Boi. Pengkajian dari masing-masing permainan yang dikembangkan terdiri dari: nama permainan, tujuan permainan, alat yang digunakan, fasilitas pendukung, cara bermain, dan perilaku karakter yang dibentuk.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan yaitu mengembangkan permainan tradisional yang terintegrasi karakter jujur dan disiplin, maka peneliti memberikan saran kepada: (1) Peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan lebih banyak lagi permainan tradisional untuk membentuk karakter maupun bidang lainnya sehingga budaya Indonesia tidak luntur dan bermanfaat bagi dunia Pendidikan. (2) Guru Pendidikan jasmani di sekolah dasar agar lebih banyak memasukkan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, sehingga budaya negara Indonesia tetap lestari. (3) Siswa sekolah dasar pada khususnya agar tidak malu dan mau melestarikan budaya bangsa, yaitu tidak hanya gemar permainan modern seperti *play station* atau game online, akan tetapi juga gemar bermain permainan tradisional.

Daftar Pustaka

Buku

- Borg, W.R., & Gall, M.D. 2007. Education research, (ed.). New York: Longman Inc.
- Megawangi, Ratna. 2010. Membangun Karakter Anak melalui Brain-based Parenty (Pola Asuh) Ramah Otak Indonesia. Heritage Foundation.
- Noor, 2012. Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif Disekolah dan Dirumah. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Wardani, D. 2009. Bermain Sambil Belajar. Bandung: Edukasia.

Artikel dalam jurnal

- Andriyani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Jurnal Sosial Budaya Vol. 9, No. 1, hlm. 112-136.
- Cahyono, N. 2013. Transformasi Permainan Anak Indonesia. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1.
- Herawan, K.D. 2017. Relevansi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Geguritan Suddhamala Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. Jurnal Penjamin Mutu, Vol. 3, No. 2, hlm. 223-236.
- Judiani, Sri. 2010. Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 16, Edisi Khusus III, hlm. 280-289.
- Maksum, Ali. 2009. Konstruksi Nilai melalui Pendidikan Olahraga. Cakrawala Pendidikan. Tahun. XXVIII, No. 1, hlm. 25-34.
- Nur, Haerani. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. Jurnal Pendidikan Karakter. Tahun III, No 1, hlm. 87-94.
- Pardini, N.P. 2015. Eksistensi Cerita Rakyat Dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud. Jurnal Kajian Bali, Vol. 05, No. 02, hlm. 441-460.

- Putri, A.R.N. 2013. Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kecamatan Suruh. *Early Childhood Education Papers*. BELIA Vol. 2 No. 1. hlm. 8-16. ISSN 2252-637.
- Qodriyah H.S. dan Wangid, M.N. 2015. Pengembangan SSP Tematik Integratif Untuk Membangun Karakter Kejujuran dan Kepedulian Siswa SD Kelas II. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 3, No. 2, hlm. 177-189. ISSN: 2338-4743
- Wahyudi, A.B.E. dan Suardimaniti, S.P. 2013. Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 1, No. 2, hlm. 113-123.
- Waluyo, Bambang. 2014. Optimalisasi Pemberantasan Korupsi di Indonesia. *Jurnal Yuridis* Vol. 1 No. 2, hlm. 169-182. ISSN: 1693448.
- Wuryandani, Wuri. 2014. Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*. Vol. XXXIII, No. 2, hlm. 286-295.

Dokumen resmi

- Kemendiknas. 2010. *Pembinaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta.