

PENGARUH PERMAINAN KASTI TERHADAP PEMBENTUKAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PJOK

Ariya Seta Nugraha*, Sasminta Christina Yuli Hartati

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya*

*ariyanugraha16060464156@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Permainan kasti merupakan permainan yang menggunakan alat berupa tongkat pemukul dan bola kecil. Penelitian dilakukan di SMAN 3 Kota Mojokerto. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan kasti terhadap pembentukan nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran PJOK kelas X IPA IV. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu metode *one group pre-test-post-test design*. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* dengan sampel dalam penelitian yaitu kelas X IPA 4 SMAN 3 Kota Mojokerto yang berjumlah 36 siswa. Teknik analisis data yang digunakan didalam penelitian ini adalah *mean* dengan nilai karakter disiplin dan kerja sama tertinggi terdapat di pertemuan ketiga sebesar 2,89 dan 2,42, nilai karakter disiplin terendah pada pertemuan 2 dengan rata-rata 2,58, nilai karakter kerja sama terendah pada pertemuan pertama dengan rata-rata 0,417, uji normalitas dengan hasil karakter disiplin sebesar 0,450 signifikan 0,000 dan kerja sama sebesar 0,205 signifikan 0,000, uji beda antar pengamatan karakter disiplin sebesar 0,023 dan kerja sama 0,000. Berdasarkan hasil analisis maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari permainan kasti terhadap nilai karakter disiplin dengan persentase sebesar 6,48% dan terbilang efektif meningkatkan nilai kerja sama dengan persentase sebesar 66,7%.

Kata Kunci: permainan kasti; karakter; pendidikan jasmani

Abstract

The game of baseball is a game that uses tools in the form of a bat and a small ball. The research was conducted at SMAN 3 Kota Mojokerto. This study aims to determine whether there is an effect of playing baseball on the formation of student character values in learning PJOK class X IPA IV. This research is a quasi-experimental research using a quantitative approach. The research design used was the one group pre-test-post-test design method. This study used cluster random sampling technique with the sample in the study, namely class X IPA 4 SMAN 3 Kota Mojokerto, totaling 36 students. The data analysis technique used in this study was the mean with the highest value of discipline and cooperation character in the third meeting of 2.89 and 2.42, the lowest value of discipline character at meeting 2 with an average of 2.58, the lowest cooperation character value at the first meeting with an average of 0.417, the normality test with the results of disciplinary characteristics of 0.450 significant of 0.000 and cooperation of 0.205 significant of 0.000, the difference test between observations of disciplinary characters is 0.023 and cooperation is 0.000. Based on the results of the analysis, it can be concluded that there is an effect of playing baseball game on the value of discipline character with a percentage of 6.48% and is considered effective in increasing the value of cooperation with a percentage of 66.7%.

Keywords: baseball game; character; physical education

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu bentuk upaya dan usaha untuk mengembangkan potensi manusia agar memiliki pengetahuan keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, dan kecerdasan. Berdasarkan rujukan resmi Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 No.1, yaitu: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan hasil pengalaman mengajar saat pelaksanaan mata kuliah Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) di SMAN 3 Kota Mojokerto pada tanggal 15 Juli 2019 sampai 5 September 2019. Dalam kegiatan pembelajaran PJOK pada materi permainan bola voli, banyak penyimpangan nilai-nilai karakter yang dilakukan oleh peserta didik SMAN 3 Kota Mojokerto, diantaranya dalam nilai kedisiplinan yaitu banyak peserta didik yang datang terlambat ketika pembelajaran akan berlangsung, dalam nilai sportif yaitu ketika pembelajaran berlangsung peserta didik banyak yang melanggar aturan yang sudah diterapkan oleh guru, kemudian dalam nilai percaya diri yaitu terdapat peserta didik yang tidak maksimal dalam melakukan setiap teknik dasar permainan bola voli.

Penelitian ini menggunakan permainan kasti dikarenakan mengandung unsur nilai karakter didalamnya. Permainan kasti dilakukan dengan dua tim, dan masing-masing tim berjumlah sebanyak 12 orang. Permainan ini bias dilakukan oleh segala usia, karena dapat meningkatkan perkembangan fisik, sikap sosial maupun intelektual (Hartati, dkk, 2013:1). Tentunya dengan kegiatan bermain setiap anak mendapatkan manfaat untuk mengembangkan potensi fisik, motorik, sosial serta kecerdasan. Karena bermain merupakan aktivitas yang terasa menyenangkan dan juga merupakan suatu kebutuhan bagi setiap anak, sehingga anak dapat belajar berbagai macam keterampilan tanpa merasa dipaksa (Hartati, dkk, 2013:3).

Pentingnya Pendidikan karakter yaitu untuk menumbuhkan kembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki sikap, keterampilan, pengetahuan, dan persiapan yang memadai untuk kehidupan bermasyarakat (Handayani, dkk. 2018). Dengan pendidikan karakter secara tidak langsung akan mempengaruhi potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Menurut (Winarni, 2011) karakter merupakan suatu konsep dari setiap moral yang tersusun dari sejumlah karakteristik yang berbeda dan terbentuk dalam aktivitas olahraga, dengan kata lain olahraga mampu membentuk suatu karakter yang dibangun berdasarkan moral dalam aktivitas olahraga. Seperti yang dijelaskan oleh (Pala, 2011) manfaat pendidikan karakter sangat luas, mulai dari nilai sosial, budaya, hingga pengetahuan. Pentingnya pendekatan pendidikan nilai karakter melalui cara berkomunikasi dapat membentuk orang-orang menjadi bertanggung jawab, peduli dan berkontribusi serta menanamkan nilai-nilai etika yang berdampak positif

Penanaman pendidikan karakter pada peserta didik harus dilakukan secara berkala melalui pembiasaan dalam setiap proses pembelajaran, karena karakter adalah kepribadian yang melekat pada seseorang (Maunah, 2015). Tentunya dengan PJOK peserta didik tidak hanya diajarkan untuk mengembangkan potensi fisiknya saja, akan tetapi juga mengembangkan nilai-nilai karakter dalam olahraga diantaranya: kejujuran, disiplin, percaya diri, sportif dan kerja keras (Sitepu, 2017). Nilai karakter tidak bisa dibentuk secara instan, maka perlu dilakukan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya melalui proses pembelajaran PJOK di sekolah.

Menurut (Agung, 2011) pendidikan karakter merupakan pendidikan moral yang meliputi bidang kognitif, emosi, dan aspek sosial, tanpa ketiga aspek ini pendidikan karakter tidak akan berjalan dengan efektif. Didaalam dunia pendidikan pembentukan karakter perlu dilakukan didalam lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah, hal ini bertujuan sebagai tindakan untuk menunjang tercapainya tujuan dari pendidikan (Kamaruddin, 2012). Dengan melakukan pembentukan nilai karakter kepada peserta didik di lingkungannya, maka hal ini tentunya akan mengakibatkan terjadinya perubahan yang lebih baik. Sebab dilingkungan sekolah peserta didik lebih banyak meluangkan waktu sehari-harinya serta banyak melakukan interaksi sosial.

Menurut (Kurniawan, 2017) nilai-nilai karakter yang ditanamkan dalam permainan kasti meliputi disiplin dan kerja sama, disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku patuh dan tertib terhadap ketentuan-ketentuan yang berlaku dan kerja sama merupakan perilaku yang menunjukkan sikap rasa senang berkomunikasi, bekerja, dan bergaul dengan orang lain.

Menurut (Suwartini, 2017) Penerapan nilai karakter pada proses pembelajaran PJOK diharapkan nantinya dapat merubah nilai karakter siswa yang sebelumnya kurang baik menjadi lebih baik. Pengalaman belajar yang dialami oleh manusia saat ini akan mempengaruhi karakter yang ada didalam dirinya sendiri, baik dari

lingkungan belajar, bekerja, masyarakat, dan lingkungan keluarga. Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh besar kecilnya pengaruh dari pengalaman (Aziizu, 2015).

Menurut (Yadnyawati, 2018) karakter adalah nilai-nilai tingkah laku manusia yang berhubungan dengan Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang diwujudkan dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat. Banyak sekali nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pendidikan jasmani, diantaranya ialah kejujuran, sportivitas, keberanian, pengendalian diri, kerja keras, kebijaksanaan, keadilan serta menghargai lawan yang dapat diintegrasikan dalam berbagai jenis permainan (Rubiyatno & Sarjana, 2013). Dari penjelasan tersebut pendidikan jasmani sangat berperan penting bagi perubahan nilai-nilai karakter bagi peserta didik untuk menjadikannya lebih baik. Karakter sangat erat sekali hubungannya dengan Tuhan yang maha esa, serta lingkungan sekitar, dalam setiap melakukan segala tindakan manusia perlu memikirkannya berulang kali.

Menurut (Wijayanti, dkk, 2017) pendidikan karakter pada dasarnya merupakan ilmu budi pekerti yang melibatkan tiga aspek yaitu perasaan (*feeling*), pengetahuan (*cognitive*), dan tindakan (*action*) tanpa adanya ketiga aspek ini pendidikan karakter tentunya tidak akan bisa berjalan secara efektif.

Pembelajaran merupakan proses mentransfer ilmu guna memperoleh pengetahuan untuk menghasilkan perubahan. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 3 yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab..

Menurut (Laal & Laan, 2012) Pembelajaran adalah proses sadar seseorang untuk merasakan, bertindak, dan berpikir kritis untuk mengembangkan hal-hal baru. Dalam pembelajaran peserta didik tentunya akan mengetahui ilmu baru yang sebelumnya belum pernah didapatkan, peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan guna tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Menurut (Permadi & Nurhidayati, 2017) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian terpenting dari kurikulum standar lembaga Pendidikan. Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan

Kesehatan (PJOK) peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengembangkan potensi fisik saja, tetapi juga meliputi perkembangan pengetahuan, penalaran, dan perkembangan emosional. Untuk itu sangat dibutuhkan guru yang berkualitas guna mengembangkan kemajuan pendidikan di Indonesia.

Menurut Kristiyandaru, (2020:2) Pendidikan Jasmani merupakan suatu bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan, Aktivitas jasmani yang dilakukan bisa berupa aktivitas olahraga atau modifikasi olahraga. Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik untuk mengembangkan kualitas individu baik secara emosional serta mental, pendidikan jasmani tentunya akan memperlakukan anak sebagai kesatuan utuh (Rosdiani, 2013:41).

Menurut (Dacica, 2015) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan unsur terpenting dalam pendidikan global, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang ada, diantaranya yaitu kesehatan, perkembangan, dan pertumbuhan anak. Aspek kesehatan yaitu meliputi fisik dan jiwa, sedangkan perkembangan meliputi emosional dan pengetahuan. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan kegiatan yang berisikan aktivitas fisik didasarkan pada keterpaduan disengaja dan stimulasi yang memadai dengan sistem energi yang peserta didik miliki, hal ini guna memotivasi siswa terhadap kegiatan fisik agar lebih aktif melakukan (Bendikova, 2014)

METODE

Penelitian ini termasuk jenis eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Eksperimen murni apabila memenuhi 4 komponen, yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, ukuran keberhasilan, serta randomisasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu, dikarenakan eksperimen ini hanya membutuhkan kelompok eksperimen, perlakuan serta ukuran keberhasilan (Maksum, 2018:81). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *one group pre-test-post-test design*. Dikarenakan penelitian ini tidak ada kelompok kontrol, hanya menggunakan perlakuan.

Menurut Maksum (2018:63) populasi merupakan keseluruhan dari individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti. Berdasarkan penjelasan di atas maka populasi yang dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X IPA dan IPS SMAN 3 Kota Mojokerto. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 241 siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *cluster random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang apabila jumlah populasinya besar, misalnya Provinsi Kabupaten/Kota, dan Kecamatan. Bisa juga dalam

bentuk kelas dan sekolah (Maksum 2018:68). Teknik pengambilan sampel untuk penelitian ini menggunakan undian kertas, dengan membuat potongan kertas sebanyak 7 kelas populasi. Dari 7 kertas nantinya hanya ada 1 kertas yang bertuliskan sampel. Setiap perwakilan kelas mengambil 1 kertas secara berurutan, atau sebaliknya. Setiap perwakilan kelas sudah mengambil kertas, penulis memberikan instruksi untuk membuka kertas tersebut secara bersama-sama. Perwakilan kelas yang mendapatkan kertas bertuliskan sampel eksperimen nantinya akan menjadi kelas eksperimen

Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2020, 5 Maret 2020, dan 12 Maret 2020 dengan alokasi waktu 3 x 40 menit setiap pertemuan pada saat pembelajaran PJOK yang sesuai dengan RPP. Tempat penelitian dilaksanakan di SMAN 3 Kota Mojokerto yang beralamat di Jl. Pemuda No. 33, Gedongan, Kecamatan Magersari, Kota Mojokerto Provinsi Jawa Timur. Adapun rincian teknik pengambilan data sebagai berikut.

1. Pada tanggal 26 Februari 2020, tim peneliti menuju lokasi pengambilan data untuk menyiapkan segala keperluan untuk penelitian.
2. Pada tanggal 27 Februari 2020 pukul 06.00 tim peneliti sudah berada di lokasi untuk mengecek kembali segala keperluan untuk penelitian. Selanjutnya tim melakukan proses pembelajaran serta pengambilan data selama jam pembelajaran PJOK, yaitu 2 x 45 menit.
3. Pada tanggal 4 maret 2020, tim peneliti menuju lokasi pengambilan data untuk menyiapkan segala keperluan untuk penelitian.
4. Pada tanggal 5 Februari 2020 pukul 06.00 tim peneliti sudah berada di lokasi untuk mengecek kembali segala keperluan untuk penelitian. Selanjutnya tim melakukan proses pembelajaran serta pengambilan data selama jam pembelajaran PJOK, yaitu 2 x 45 menit.
5. Pada tanggal 11 maret 2020, tim peneliti menuju lokasi pengambilan data untuk menyiapkan segala keperluan untuk penelitian.
6. Pada tanggal 12 Februari 2020 pukul 05.30 tim sudah berada di lokasi pengambilan data. Pada pertemuan terjadi perubahan lokasi pengambilan data. Sehingga tim harus menyiapkan segala sesuatunya lebih awal. Selanjutnya tim melakukan proses pembelajaran serta pengambilan data selama jam pembelajaran PJOK, yaitu 2 x 45 menit.
7. Setelah melakukan pengambilan data, tim penelitian pamit kepada guru PJOK serta kepala sekolah SMAN 3 Kota Mojokerto.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan kasti, dan untuk variabel terikat adalah Pembentukan

nilai-nilai Karakter Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. Untuk instrumen yang digunakan yaitu menggunakan observasi. Observasi bisa bersifat partisipatif dan nonpartisipatif. Penulis menggunakan observasi yang bersifat partisipatif, dikarenakan penulis terlibat langsung dalam kegiatan. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa diinstruksikan untuk melakukan game permainan kasti sebagai *pre-test*. Melakukan permainan selama 40 menit.
2. Penerapan nilai-nilai karakter kepada siswa dilakukan mulai dari pertemuan ke- 1 sampai pertemuan k- 3.
3. Selama permainan kasti berlangsung. Ada petugas yang merekam kegiatan menggunakan kamera (*handycam*) hingga permainan selesai. Petugas perekam kamera melakukan perekaman dari awal mulai proses pembelajaran hingga selesainya pembelajaran
4. Minggu ketiga siswa diinstruksikan untuk melakukan *post-test* dengan permainan kasti. *post-test* dilakukan selama 40 menit.
5. Ketika semua pertemuan dilaksanakan, untuk selanjutnya tim penelitian melakukan analisis video dari pertemuan 1 hingga pertemuan 3.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menghitung *mean* (rata-rata), standar deviasi, varian, uji normalitas, T-test sampel sejenis dan besarnya peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen dengan *post test only control group design* untuk melihat pengaruh permainan kasti terhadap pembentukan nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran PJOK kelas X di SMAN 3 Kota Mojokerto.

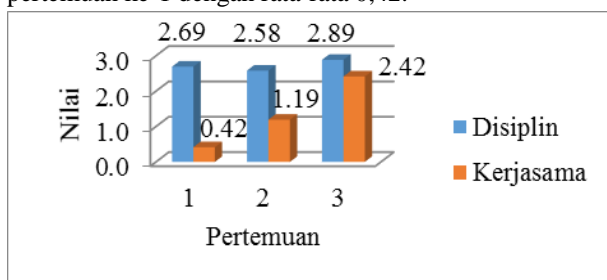
Dalam penelitian ini terdapat 3 pertemuan. Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Kota.

Tabel 1 Rata-Rata Nilai Disiplin dan Kerja sama

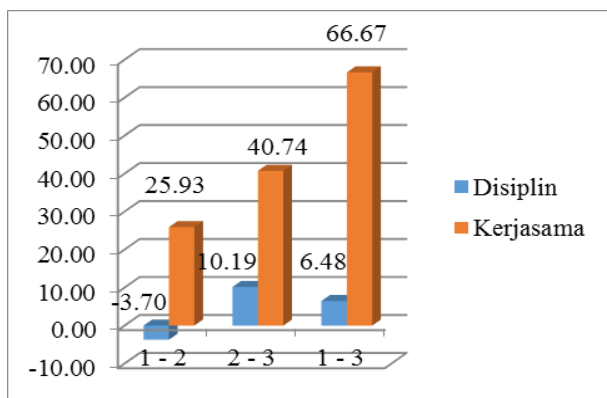
<i>Variable</i>	<i>Mean</i>	<i>Std Dev</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>
Disiplin 1	2,96	0,467	2,00	3,00
Disiplin 2	2,58	0,554	1,00	3,00
Disiplin 3	2,89	0,319	2,00	3,00
Kerja sama 1	0,417	0,604	0,000	2,00
Kerja sama 2	1,19	0,856	0,000	3,00
Kerja sama 3	2,42	0,500	2,00	3,00

Berdasarkan Tabel 1, diketahui rata-rata nilai disiplin dan kerja sama tertinggi ada pada pertemuan ke-3, masing-masing sebesar 2,89 dan 2,41, sedangkan rata-rata nilai disiplin terendah ada pada pertemuan 2 dengan

rata-rata 2,58 dan nilai kerja sama terendah ada pada pertemuan ke-1 dengan rata-rata 0,42.



Gambar 1 Rata-rata nilai Disiplin dan Kerja sama



Gambar 2 Kenaikan Persentase Disiplin dan Kerja sama

Berdasarkan gambar 2, dapat disimpulkan bahwa kenaikan persentase untuk disiplin dalam kategori rendah. Persentase kenaikan disiplin pada pertemuan 1 ke 2 sebesar -3,70% yang artinya disiplin siswa mengalami penurunan pada pertemuan 2 dibandingkan pertemuan 1 dengan persentase -3,70%. Kemudian dari pertemuan 2 ke 3 mengalami kenaikan disiplin sebesar 10,2%. Sehingga dapat disimpulkan dari pertemuan 1 sampai 3 terjadi kenaikan disiplin pada siswa sebesar 6,48%

Dari gambar 2, memperlihatkan hasil kenaikan persentase pada kerja sama. Dapat disimpulkan bahwa kenaikan persentase untuk kerja sama dalam kategori tinggi. Persentase kenaikan kerja sama pada pertemuan 1 ke 2 sebesar 25,9% yang artinya kerja sama siswa mengalami kenaikan yang sangat signifikan pada pertemuan 2 dibandingkan pertemuan 1 dengan persentase 25,9%. Kemudian dari pertemuan 2 ke 3 mengalami kenaikan kerja sama sebesar 40,7%. Sehingga dapat disimpulkan dari pertemuan 1 sampai 3 terjadi kenaikan kerja sama pada siswa sebesar 66,7%.

Hasil penelitian yang didapat kemudian dianalisis menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Kemudian dilanjutkan dengan uji *Levene's test* untuk mengetahui homogenitas data tersebut. Apabila data hasil penelitian berdistribusi

normal dan homogen maka dilanjutkan dengan menggunakan uji *one way ANOVA*. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan, maka dilanjutkan dengan uji *LSD (least significant difference)* dengan derajat signifikan $\alpha = 0,05$ yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan mean diantara kelompok perlakuan. Apabila diperoleh data distribusi tidak normal atau tidak homogen, maka analisis data dilanjutkan dengan menggunakan uji nonparametik, yaitu uji *Kruskal Wallis*.

Uji normalitas diperlukan untuk membandingkan distribusi data diameter zona hambat dengan distribusi normal. Untuk pengujian tersebut dilakukan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan jumlah sampel sebanyak 24. Uji ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 20.0 dengan nilai signifikansi (α) = 0,05. Hasil pengujian yang diperoleh disajikan pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Pengujian Normalitas

Variabel	Statistik uji	Sig
Disiplin	0,454	0,000
Kerjasama	0,205	0,000

Berdasarkan Tabel 3 di atas, didapatkan data nilai disiplin dan kerja sama siswa menghasilkan nilai signifikansi < *significant alpha 5%* atau 0,05. Hal ini berarti data nilai disiplin dan kerja sama siswa tidak mengikuti distribusi normal.

Uji homogenitas varians (uji *Levene's Test*) yang bertujuan untuk mengetahui data penelitian mempunyai varians homogen atau tidak. Uji ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 dengan taraf signifikansi (α) = 0,05. Hasil pengujian yang diperoleh disajikan pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4 Hasil Pengujian Homogenitas

Variabel	<i>Levene's Test</i>	Sig
Disiplin	20,8	0,000
Kerja sama	3,99	0,021

Berdasarkan tabel 4 diatas, hasil uji *Levene* untuk semua variabel menghasilkan nilai signifikansi < *significant alpha 5%* atau 0,05. Hal ini berarti varians data nilai disiplin dan kerja sama bersifat tidak homogen. Sehingga pengujian ada atau tidaknya perbedaan antar pengamatan digunakan uji *Kruskal Wallis*. Hal ini dikarenakan semua data tidak berdistribusi normal dan memiliki ragam antar pengamatan yang tidak homogen. Untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan antar pengamatan digunakan uji *Kruskal Wallis*. Uji ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 dengan nilai signifikansi (α) = 0,05. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 5 Hasil Uji Beda Antar Pengamatan

Variabel Penelitian	Sig	Keterangan
Disiplin	0,023	Ada perbedaan
Kerja sama	0,000	Ada perbedaan

Berdasarkan hasil pada tabel 6, signifikansi *p-value* adalah 0,000 ($p < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan disiplin dan kerja sama antar pengamatan. Atau dapat diartikan terdapat pengaruh yang signifikan permainan kasti terhadap Disiplin dan Kerja sama siswa dalam pembelajaran PJOK kelas X di SMAN 3 Kota Mojokerto.

Dikarenakan hasil uji perbedaan antar kelompok menghasilkan hasil yang signifikan, maka selanjutnya dilakukan uji *Pairwise comparison Test* untuk mengetahui lebih detail mengenai pasangan pengamatan yang berbeda secara signifikan dan pasangan pengamatan yang tidak berbeda signifikan. Hasil dari uji *pairwise comparison test* adalah sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji *Pairwise Comparison* Variabel Disiplin

Pengamatan	Std. Test Statistic	Sig	Ket.
1-2	0,856	0,392	Tidak ada perbedaan
2-3	-2,67	0,007	Ada perbedaan
1-3	-1,83	0,067	Tidak ada perbedaan

Pada tabel 7 didapat perbedaan yang signifikan pertemuan 2 dan 3. Sedangkan pada pertemuan 1 dan 2, pertemuan 1 dan 3 tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap disiplin siswa. Ini menunjukkan bahwa permainan kasti cukup efektif meningkatkan disiplin siswa dalam pembelajaran PJOK kelas X di SMAN 3 Kota Mojokerto.

Tabel 7 Hasil Uji *Pairwise Comparison* pada Variabel Kerja sama

Pengamatan	Std. Test Statistic	Sig	Ket.
1-2	-3,16	0,005	Ada perbedaan
2-3	-8,04	0,000	Ada perbedaan
1-3	-4,88	0,000	Ada perbedaan

Pada tabel 8 didapat perbedaan yang signifikan pertemuan 1 dan 2. Kemudian pada pertemuan 2 dan 3, pertemuan 1 dan 3 juga ada perbedaan yang signifikan terhadap kerja sama siswa. Ini menunjukkan bahwa permainan kasti sangat efektif meningkatkan kerja sama siswa dalam pembelajaran PJOK kelas X di SMAN 3 Kota Mojokerto

Pembahasan ini peneliti menyajikan data tentang pengaruh pembelajaran permainan kasti terhadap nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran PJOK di SMAN 3 Kota Mojokerto. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang mempelajari materi secara teori dan praktik. Teori yang diberikan oleh guru diterapkan dan dipraktikkan dalam bentuk gerak di lapangan. Keterlaksanaan pembelajaran secara teori dan keterampilan gerak di lapangan mampu membentuk berbagai nilai karakter siswa, sehingga siswa tidak hanya mengetahui pemahaman secara teori tetapi juga mampu mengaplikasikan berbagai keterampilan gerak guna meningkatkan nilai karakter dalam hal disiplin dan kerja sama.

Penerapan permainan kasti yang dimaksudkan untuk meningkatkan nilai-nilai karakter siswa yang sebelumnya pernah dilakukan di sekolah tersebut. Siswa sangat antusias melakukan permainan kasti kembali, tetapi juga mengalami kebingungan dalam pelaksanaan dikarenakan peneliti menerapkan peraturan yang ada terdapat pada buku pedoman. Banyak pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan siswa, meski begitu siswa tetap semangat selama melakukan proses pembelajaran. Pertemuan pertama, pembelajaran dimulai dengan siswa berangkat ke Gelora Ahmad Yani yang berjarak 500 meter dari sekolah. Pembelajaran dimulai dengan melakukan kegiatan pendahuluan yaitu berbaris, berdoa, pemanasan, penjelasan materi, kemudian dilanjutkan dengan melakukan permainan kasti dengan waktu selama 2 x 20 menit. Dalam pertemuan ini banyak yang siswa mengalami kesulitan dalam proses memukul, melempar, dan berlari ke tiang hinggap. Kesulitan dan pelanggaran yang terjadi karena siswa belum sepenuhnya paham aturan permainan dan garis pembatas yang ada di lapangan. Selama proses pembelajaran yang berlangsung siswa sangat antusias melaksanakan permainan ini. Beberapa kejadian yang membentuk nilai-nilai karakter dalam pertemuan pertama, seperti siswa berusaha keras untuk memukul dengan benar, siswa berlari secepat mungkin untuk sampai ke tiang hinggap, dan siswa membantu memberikan arahan kepada temannya yang kurang paham. Pada pelaksanaan permainan di pertemuan pertama pelanggaran yang sering dilakukan oleh siswa seperti keluar dari garis pembatas, tongkat pemukul keluar dari ruang tongkat, dan juga terdapat pemain *defense* yang menghalangi pemain *offense* ketika berlari. Namun kedua tim cukup sportif sehingga permainan dapat berjalan dengan baik.

Pada pertemuan kedua permainan kasti dilakukan di lapangan Korem yang terletak 300 meter dari sekolah. Semua siswa yang akan melakukan permainan kasti di pertemuan kedua hadir tepat waktu. Pemberian

keterampilan berupa kegiatan menangkap, melempar, memukul dan berlari dilakukan selama 30 menit dan selanjutnya dilakukan permainan kasti selama 2x15 menit. Pada pertemuan ini materi melempar, memukul dan berlari ke tiang lebih banyak dilakukan, dikarenakan guna meningkatkan kemampuan siswa nantinya ketika melakukan permainan kasti. Di pertemuan kedua ini masih terdapat siswa yang melakukan kesalahan tetapi tidak sebanyak di pertemuan pertama, dan terdapat banyak siswa yang tidak disiplin seperti duduk ketika permainan sedang berlangsung. Untuk nilai karakter kerja sama di pertemuan kedua sudah mulai terbentuk, dapat dilihat terdapat beberapa siswa yang melakukan diskusi 2-3 orang.

Pada pertemuan ketiga permainan kasti dilakukan di Gelora Ahmad Yani. Siswa diberikan materi melempar, memukul, berlari dan melakukan permainan kasti selama 2x20 menit. Di pertemuan ketiga ini banyak sekali perkembangan yang ditunjukkan oleh siswa seperti dalam melakukan pukulan dan berlari, sudah sedikit kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa. Proses pembentukan nilai karakter siswa pada pertemuan ini menunjukkan peningkatan yang pesat, ditunjukkan dengan adanya diskusi pada setiap tim. Di pertemuan ketiga ini semua siswa lebih semangat dan antusias dalam melakukan permainan kasti, dapat dibuktikan sering terjadinya pemberian motivasi oleh setiap siswa kepada timnya masing-masing.

Berdasarkan hasil dari beberapa pertemuan di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dalam hal disiplin dan kerja sama dari pertemuan pertama sampai ketiga. Faktor-faktor yang diterapkan memberikan pengaruh pada siswa, sehingga pada penelitian ini didapatkan hasil adanya pengaruh pembelajaran permainan kasti terhadap pembentukan nilai-nilai karakter siswa kelas X IPA 3 di SMAN 3 Kota Mojokerto.

Untuk memperkuat hasil dari penelitian ini, maka penulis menyertakan hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh Mohammad Dimas Sasongko Putra (Universitas Negeri Surabaya) yang berjudul "Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Sepak Bola Dengan Penerapan *Reward* Dan *Punishment*". Menunjukkan bahwa penerapan *reward* dan *punishment* dalam pembentukan karakter siswa kelas XI di SMAN 16 Surabaya mengalami peningkatan dalam pertemuan pertama sampai pertemuan keempat pada aspek kedisiplinan sejumlah 61,1 %, pada aspek berani menyampaikan gagasan sejumlah 11,1%, pada respect sejumlah 11,1%, dan sportif sejumlah 19,4 %. Maka dapat diambil

kesimpulan penerapan *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan pembentukan karakter siswa.

Untuk memperkuat hasil dari penelitian ini, maka penulis menyertakan Hasil dari penelitian sebelumnya oleh Sandiah Lazuardi Akbar yang berjudul "Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Kerja sama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan" menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil sangat efektif terhadap nilai karakter kerja sama pada siswa dengan peningkatan persentase sebesar 10,2% pada kelompok eksperimen, dan pada kelompok kontrol sebesar 3,34%. Peningkatan terbesar terjadi pada kelompok eksperimen dikarenakan semua permainan yang diterapkan memiliki nilai kerja sama.

Hasil analisis data yang dilakukan Sandiah Lazuardi Akbar data yang diperoleh sebelum diterapkannya permainan kecil atau data *pre-test* dari kelompok eksperimen diperoleh skor rata rata 139,6 dengan standar deviasi 5,27 dan varian 27,8 serta nilai minimum yaitu 132 dari nilai maksimum 158.

Selanjutnya data yang diperoleh dari setelah diterapkannya permainan kecil dalam pembelajaran PJOK atau *post-test* untuk kelompok eksperimen didapat skor rata-rata 153,9 dengan standar deviasi 6,93 dan varian 48 dengan skor minimum 140 dan maksimum 165. Lalu kelompok kontrol mendapat skor rata-rata 147,03 dengan standar deviasi 8,78 dan varian 77,1 dengan minimum 134 dan nilai maksimum 164.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol dikarenakan permainan yang diterapkan semuanya memiliki karakteristik nilai kerja sama, sedangkan untuk kelompok kontrol yang mendapatkan perlakuan berbeda yaitu 3 dari 7 permainan yang diterapkan adalah permainan berkarakteristik kerja sama dan 4 lainnya adalah permainan dengan sistem kompetisi individu.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kerja sama siswa dalam pembelajaran PJOK setelah diterapkannya 7 permainan kecil yang memiliki karakteristik kerja sama pada kelompok eksperimen yaitu kelas X MIPA 6 SMAN 1 Taman, Sidoarjo sebesar 10,2%. Serta peningkatan yang diperoleh setelah diterapkannya 7 permainan kecil yang 3 diantaranya memiliki karakteristik kerja sama sedangkan 4 lainnya memiliki karakteristik kompetisi individual dalam pembelajaran PJOK kelas X IPS SMAN 1 Taman, Sidoarjo, pada kelompok kontrol sebesar 3,3%

Merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan penulis serta didukung dengan penelitian yang terdahulu, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan kecil maupun tradisional

yang meliputi nilai disiplin dan kerja sama sangat efektif dalam merubah ataupun membentuk karakter dari peserta didik yang sebelumnya terbilang kurang baik menjadi lebih baik. Perubahan ini tentunya tidak lepas dari bagaimana penulis menerapkan nilai-nilai karakter kedalam permainan, serta menerapkannya secara berkesinambungan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian serta pembahasan, maka ditarik kesimpulan, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan permainan kasti terhadap disiplin dan kerja sama siswa. Dapat dilihat dari kenaikan persentase disiplin dari pertemuan 1 sebesar 4,12% dan di pertemuan 3 menjadi 7,22%. Kenaikan persentase pada kerja sama di pertemuan 1 sebesar 11,8% dan di pertemuan 3 menjadi 48%. Pengaruh dari permainan kasti terhadap siswa mengalami peningkatan menjadi cukup efektif dalam meningkatkan disiplin dengan persentase sebesar 6,48% dan sangat efektif meningkatkan kerja sama dengan persentase sebesar 66,7% pada pembelajaran PJOK kelas X di SMAN 3 Kota Mojokerto

Saran

Berdasarkan pembahasan serta kesimpulan di atas, adapun saran yang diberikan untuk sekolah maupun siswa yaitu, pertama Dapat digunakan sebagai bahan masukan guna meningkatkan nilai karakter siswa selain disiplin dan kerja sama. Kedua diharapkan pembentukan nilai-nilai karakter disiplin dan kerjasama tidak hanya diterapkan di sekolah, tetapi perlu juga diterapkan di kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. (2011). Character Education Integration In Social Studies Learning. *International Journal of History Education*, 12(2), 392-403.
- Akbar, S, L (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Kerja sama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3), 215-220. Sebelumnya oleh Sandiah Lazuardi Akbar yang diterbitkan tahun 2019.
- Aziizu, B. A. Y. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding KS: Riset & PKM*. 2(2), 295-300.
- Bendikova, E. (2014). Lifestyle, Physical and Sports Education and Health Benefits of Physical Activity. *International Multidisciplinary Journal*, 69 (2-2), 343-348.
- Dacica, L. (2015). The Formative Role Of Physical Education and Sports. *Journal Sosial and Behavioral Sciencest*.180(1-4), 1242-1247
- Handayani, T., Soesilowati, E., Priyanto, A, S. (2018). Student Character Building Recontruction Junior High School in District Galesong Takalar Based Values National Culture. *Journal of Education Social Studies*. 7 (2), 116-122.
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., Kristiyandaru, A., 2013. *Permainan kecil (Cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Kamaruddin, S.A. (2012). Character Education And Students Sosial Behavior. *Journal of Education and Learning*, 6(4), 223-230.
- Kurniawan, A. (2017). Pengaruh Permainan Slagball Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Cerme Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(3), 862-867.
- Kristiyandaru, A. (2020). *Pendidikan Jasmani Sasarkan Arti Hidupku*. Sidoarjo: Zifatma Jawara.
- Laal, M., Laal, A. (2012). Lifelong Learning; element. *SciVerse Science Direct. Journal Sosial and Behaviora Sciences*.t 47(2012), 1562-1566.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maunah, B. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1), 90-101.
- Pala, A. (2011). The Need For Character Education *Interntional Journal Of Social Sciences And Humanity Studies*,(3), 23-32
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran RI Tahun 2003 No. 20*. Jakarta : Sekretariat Negara.
- Permadi, D. S. P., Nurhidayati, F. (2017). Surveri Sarana Prasarana Dan Ketersediaan Guru Pendidikn Jasmani, Olahraga. Dan Kesehatan Di SMA Negeri Se-Kabupaten Tulungagung, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(3), 868-871.
- Rubiyatno, & Suharjana. (2013). Game Model Of Physical Activity For Character Building Cooperation, Responbility, and Honesty For Elementarys School Student. *Jurnal Keolahragaan*, 1(3), 166-175.

- Sitepu, I. D. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Partisipasi Dalam Olahraga. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 3(2), 99-112.
- Suwartini, S. (2017). Pendidikan Karakter Dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Keberlanjutan. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 4(1), 220-234.
- Wijayanti, K. E., Akin, Y., Nurjatnika, O. (2017). Implementasi Pendidikan Luar Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 2(1), 48-58.
- Winarni, S. (2011). Pengembangan Karakter Dalam Olahraga dan Pendidikan Jasmani. . *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. 2(2011), 124-139.
- Yadnyawati, I. A. G. (2018). Building Childrens Character Throught Traditional Bali Game: Megala-Galaan Revisited. *International Journal of Interreligious and Intercultural Studies*. 1(1), 62-70.