

NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN KIPPER'S PADA PENDIDIKAN PJOK PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 KEBOMAS GRESIK

Mohammad Andrega Sahrama*, Sasminta Christina Yuli Hartati

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

*m.sahrama@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Permainan *kipper's* merupakan bentuk permainan bola kecil dengan teknik dasar memukul, melempar, dan menangkap. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada nilai-nilai karakter permainan *kipper's* pada Pendidikan PJOK siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kebomas Kabupaten Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, menggunakan rancangan pengamatan berulang *repeated treatment design*. *Treatment* dilakukan sebanyak 2 kali dalam 4 kali pertemuan Pendidikan PJOK dengan memberikan permainan *kipper's*. Pada Pertemuan ke I dilaksanakan *pre-test*, Pertemuan ke II dan ke III dilaksanakan *treatment* Pendidikan PJOK dengan permainan *kipper's* berupa gerak dasar permainan *kipper's* yaitu lempar tangkap bola (*throwing-catching*), dan memukul bola (*batting*), Pertemuan ke IV dilaksanakan Pendidikan PJOK dengan permainan *kipper's* yaitu pertandingan (*playgame*) serta melaksanakan *post-test*. Teknik dalam penelitian ini menggunakan cara observasi. Diperlukan metode analisis data statistik berupa persentase dikarenakan data yang di kumpulkan merupakan data kuantitatif, yaitu efektivitas penerapan permainan *kipper's* untuk mengetahui nilai-nilai karakter siswa dalam Pendidikan. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP 2 Kebomas. Sampel yang diambil sebanyak 32 siswa. Hasil observasi dapat disimpulkan jawaban sesuai rumusan masalah, yaitu ada nilai-nilai karaktersiswa kelas VIII-I SMP Negeri 2 Kebomas Gresik dari permainan *kipper's* berupa membantu teman agar bermain baik yang dibuktikan dengan nilai persentase yang mengalami peningkatan dari pertemuan 1, 2, 3, dan 4 dengan jumlah persentase 46,88% dipertemuan 1 dan 71,88% dipertemuanke 4. Kesimpulan dari penelitian ini ada pengaruh terhadap nilai-nilai karakter pada Pendidikan PJOK siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kebomas Kabupaten Gresik pada nilai moral peduli dengan indikator membantu teman agar bermain baik.

Kata Kunci: karakter; permainan; *kipper's*

Abstract

Kipper's game is a small ball game with basic techniques hitting, throwing and catching. This study aims to determine whether there are kipper game character values in the learning of PJOK for eighth grade students of SMP Negeri 2 Kebomas, Gresik Regency. This research is an experimental study, using an iterative observation design. The Treatment was carried out 2 times in 4 PJOK learning meetings by providing kipper's games. At the first meeting a pre-test was carried out, The second and third meetings were carried out with the PJOK learning treatment with the basic movements of the kipper's game, namely throwing-catching, and hitting the ball (*batting*). The fourth meeting was carried out by learning PJOK with kipper's game, namely match (*playgame*) and carry out the post-test. The technique in this research is using observation. Percentage statistical data analysis method is needed because the data collected is quantitative. The subjects of this research were students of SMP 2 Kebomas, samples taken as many as 32 students. Based on the results of the observations it can be concluded that the answer is in accordance with the formulation of the problem, namely there are character values of students of class VIII-I SMP Negeri 2 Kebomas Gresik from the kipper's game, which is helping friends to play well it is evidenced by the percentage value that has increased from meetings 1, 2, 3, and 4 with a total percentage of 46.88% at the 1st meeting and 71.88% at the 4th meeting. The conclusion of this study shows that there is an influence on character values in learning PJOK class VIII SMP Negeri 2 Kebomas Gresik Regency on the moral value of caring with indicators of helping friends to play well.

Keyword: characters; games; kipper's

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan besar dalam pembentukan karakter bangsa Indonesia. Pendidikan juga berperan dalam membentuk insan yang cerdas dan berkarakter, sehingga dapat menciptakan karakter bangsa yang unggul dalam prestasi serta mampu berinteraksi dengan santun sesuai dengan nilai-nilai luhur (PJOK), termasuk dalam melaksanakan pembelajaran karakter kepada peserta didik (Koc&Esenturk, 2018).

Barnett, *et al.*, (2016) menyatakan bahwa *skill* dipelajari dengan melakukan bukan dengan pikiran, yang mana dapat diganti dengan kegiatan permainan. Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Piaget menjelaskan bahwa bermain “terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional”. Hartati, dkk (2013:1) dalam penelitiannya menggambarkan bermain sebagai salah satu bagian dari proses pendidikan. Dalam bermain, anak bisa menerima banyak rangsangan selain sanggup membikin dirinya senang serta dapat menambahkan pengetahuan anak. Dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya lewat game karna tidak terselip metode yang lebih baik yang bisa merangsang perkembangan kecerdasan otaknya lewat aktivitas melihat, mendengar, meraba, dan merasakan yang semuanya itu dapat dicoba lewat aktivitas bermain.

Karakter merupakan konsep dari moral, yang terdiri dari beberapa karakteristik yang terbentuk melalui beberapa aktivitas olahraga, antara lain: rasa terharu (*compassion*), keadilan (*fairness*), sikap sportif (*sport-personship*) dan integritas (*integrity*) (Weinberg&Gould, 2019). Saat berada di lapangan, para pemain, pelatih, wasit, dan bahkan penonton telah mematuhi peraturan yang berlaku. Kesadaran dan kepatuhan pada peraturan yang ada telah menumbuhkan sikap disiplin, sportif dan bertanggung jawab. Terdapat ungkapan yang telah menjadi keyakinan sejarah dari waktu ke waktu: *Sport build character* (Maksum, 2005; 2002). Kofi Anan, mantan Sekjen PBB pernah menyatakan bahwa *Sport teaches life skill-sport remains the best school of life* (United Nation, 2003). *United Nations* melalui *Task force on Sport for Development and Peace* bahwa olahraga adalah instrumen yang efektif digunakan untuk mendidik kaum muda, terutama dalam hal nilai-nilai.

Permainan *kipper's* merupakan salah satu bentuk olahraga meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, karena *kipper's* memiliki beberapa kegiatan, gerak dasar seperti lari, lempar, tangkap dan menghindar. Nama permainan *kipper's* berasal dari bahasa Belanda,

yaitu *kiepers*. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri atas 12 orang. Regu pemukul bergiliran sesuai urutan pemukul memukul bola, dan cara memukulnya yaitu bola dilambungkan sendiri dan dipukul sendiri, setelah terpukul maka menuju tiang bebas dan berusaha kembali lagi ke ruang bebas. Akan tetapi tidak semudah untuk mencapai tiang bebas maupun ruang bebas, karena dalam perjalanan pemain bisa terkena lemparan bola dari regu penjaga, dan juga bisa berhenti di lapangan jika regu pemukul melempar bola ke ruang bebas dan melewati garis pemukul. Jadi ketika menuju tiang bebas dan ruang bebas harus berhati-hati dan berusaha menghindar untuk bisa sampai tujuan dan mendapatkan poin (Hartati, dkk .2013:128)

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang mana pada bab 1 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Pendidikan merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pendidikan memiliki arti bahwa setiap kegiatan yang telah dirancang akan digunakan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari kemampuan serta nilai yang baru. Proses Pendidikan pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki. Proses Pendidikan dialami sepanjang hayat manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Pelaksanaan Pendidikan umumnya mencakup 3 tahapan kegiatan yaitu *pre-test*, kedua *treatment* dan *post-test*. Dari 3 tahapan kegiatan tersebut dijelaskan sebagai berikut ini:

1. *Pre-test* (Tes Awal)

Secara universal penerapan proses pendidikan diawali dengan melakukan tes awal. Dalam tes awal terdapat khasiat yang dapat digunakan pada proses awal penajakan pendidikan yang akan digunakan. Oleh karna itu, *pre-test* memiliki peranan yang lumayan bernilai dalam proses pendidikan.

2. *Treatment*

Treatment diartikan sebagai aktivitas inti dari penerapan proses pendidikan, dimana tujuan-tujuan belajar direalisasikan lewat materi. Proses pendidikan butuh dicoba dengan tenang serta mengasyikkan, perihal tersebut pasti saja menuntut kegiatan serta kreativitas guru dalam menghasilkan area yang kondusif. Proses pendidikan dikatakan efisien apabila segala partisipan didik ikut serta secara aktif, baik mental, raga ataupun sosialnya. Mutu pendidikan dapat dilihat dari segi proses serta segi hasil pendidikan.

3. *Post-test*

Kegiatan pendidikan diakhiri dengan diadakannya *post-test* (tes akhir). *Post-test* memiliki peranan yang tidak

kalah penting seperti halnya *pre-test* dan *treatment* pada proses pendidikan.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses Pendidikan permainan *kipper's* dengan meletakkan beberapa kamera sebagai perekam sekaligus berfungsi untuk mengamati tingkah laku peserta didik dalam mengikuti Pendidikan PJOK siswa dikelas VIII untuk mengetahui (1) adakah pengaruh bermain *kipper's* terhadap nilai karakter siswa (2) nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan *kipper's* (3) nilai karakter yang paling dominan dalam permainan *kipper's* pada Pendidikan PJOK. Sejalan dengan uraian diatas, masalah tersebut juga terjadi dikelas VIII SMP Negeri 2 Kebomas Kabupaten Gresik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru PJOK SMP Negeri 2 Kebomas Gresik, serta hasil *pre-test* pertemuan ke I dengan memberikan perlakuan permainan *kipper's* dan mendokumentasikannya dengan 3 buah kamera yang telah disiapkan. Kemudian dilanjutkan dengan *treatment* berupa Pendidikan PJOK dengan permainan *kipper's* kepada siswa dengan memberikan gerak dasar permainan *kipper's* yaitu lempar tangkap bola (*throwing-catching*), dan memukul bola (*batting*) dan mendokumentasikannya dengan 3 buah kamera yang telah disiapkan pada kegiatan ke II dan ke III. Kemudian pada kegiatan ke IV dilaksanakan Pendidikan PJOK dengan permainan *kipper's* yaitu pertandingan (*play game*) serta melaksanakan *post-test* dengan memberikan perlakuan permainan *kipper's* dan didokumentasikan dengan 3 buah kamera yang telah disiapkan. Hasil penelitian serta temuan-temuan di lapangan dikaitkan dengan tujuan penelitian, yang dilakukan dengan cara menganalisis video, maka hal ini akan disampaikan dengan menggunakan deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Permainan *kipper's* sebagai strategi Pendidikan PJOK merupakan solusi pilihan untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa. Strategi Pendidikan yang dijadikan pijakan adalah permainan *kipper's*. Siswa yang melakukan aktivitas permainan *kipper's* secara berulang-ulang, maka akan menumbuhkan kesadaran mematuhi aturan yang berlaku, dan akhirnya memunculkan kebiasaan untuk hidup disiplin, sportif dan bertanggung jawab terhadap apa yang dia lakukan. Nilai-nilai karakter siswa seperti sikap jujur, disiplin, sportif, kerjasama dan bertanggung jawab dibangun melalui perilaku, "bukan teoritik", sehingga intervensi yang dapat dilakukan adalah merancang kegiatan berupa aktivitas tertentu yang berbentuk pelaksanaan kegiatan, seperti pada permainan *kipper's*.

Penggunaan strategi Pendidikan PJOK dalam permainan *kipper's* untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter adalah dengan cara menganalisis video dan akan disampaikan

dengan menggunakan deskripsi data dan uji hipotesis. Deskripsi data disajikan dalam bentuk data nilai *pre-test*, *treatment 1*, *treatment 2*, dan *post-test* yang diperoleh dari pelaksanaan Pendidikan permainan *kipper's* terhadap pembentukan nilai-nilai karakter siswa kelas VIII-I sebagai kelompok eksperimen di SMP Negeri 2 Kebomas Gresik, dengan jumlah siswa 32, diantaranya 14 siswa putra dan 18 siswa putri.

METODE

Metode pengumpulan data adalah strategi untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini, digunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, teknik tes, dan menganalisis video. Penelitian ini menggunakan cara observasi. Observasi merupakan pengamatan serta pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian (Maksum,2018a:154). Diperlukan metode analisis data statistik berupa persentase dikarenakan data yang dikumpulkan merupakan data kuantitatif (Sugiyono, 2017). Yang masuk kategori ini adalah efektivitas penerapan permainan *kipper's* untuk mengetahui nilai-nilai karakter siswa dalam Pendidikan. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu data hasil observasi *pre-test* dilakukan pada minggu pertama sebelum pendidikan dimulai dan *post-test* dilakukan pada minggu keempat setelah Pendidikan PJOK berakhir.

Dalam penelitian menggunakan jenis *experiment* semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan gejala, atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi yang terkait dengan fenomena serta kondisi tertentu dan tidak ditujukan untuk melakukan pengujian hipotesis (Maksum, 2018a:82).

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Kebomas Gresik, Jln. Raya Bengawan Solo No. 91-93 Kebomas Gresik saat semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-I dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa (14 putri dan 18 putra). Dipilihnya kelas VIII-I sebagai subjek penelitian ini adalah atas arahan dan petunjuk dari Bapak Hartono, S.Pd. selaku guru PJOK SMP Negeri 2 Kebomas Gresik yang telah mendampingi dan membantu terlaksananya penelitian ini dengan alasan bahwa siswa dikelas ini belum pernah diberikan materi permainan *kipper's*. Peneliti adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Olahraga Jurusan Pendidikan Olahraga Program Studi S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Angkatan 2014 Universitas Negeri Surabaya. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan

dan pelaksanaan penelitian (Nazir, 2014: 70). Desain penelitian ini masuk dalam kategori desain *Repeat-Treatment Design*. Desain ini digunakan saat peneliti hanya mempunyai satu kelompok populasi yang terbatas dan akan memberi perlakuan lebih dari satu kali (Maksum, 2018a:123).

$$\begin{matrix} T1 \times T2 \times T3 \times T4 \\ T1 - T2 - T3 - T4 \end{matrix}$$

Keterangan:

- T1 : Pengukuran Perilaku
 - X : Pemberian Perlakuan
 - T2 : Pengukuran Perilaku
 - T3 : Pengukuran Perilaku
 - T4 : Pengukuran Perilaku
- (Maksum, 2018a:123).

Menurut Maksum (2018b:36), Variabel merupakan sub konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Sedangkan konsep sendiri adalah abstraksi atau penggambaran dari suatu fenomena atau gejala tertentu. variabel bebas dalam penelitian ini adalah Permainan *Kipper's*, sedangkan variabel terikatnya adalah nilai-nilai karakter dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Peneliti meletakkan beberapa kamera sebagai perekam sekaligus berfungsi untuk mengamati tingkah laku peserta didik dalam mengikuti Pendidikan PJOK, siswa diobservasi melalui lembar observasi, dengan penglihatan nomor dada yang dipasangkan didada masing-masing siswa yang akan diamati mengacu pada penelitian (Gunawan, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Indikator Nilai Karakter Siswa

Nilai Moral	Praktik dalam Olahraga	Praktik dalam Kehidupan
Tanggung Jawab	Kesiapan diri melakukan sesuatu Disiplin dalam latihan dan Bertanding Kooperatif dengan sesama pemain	Memenuhi kewajiban Dapat dipercaya Pengendalian diri
Peduli	Membantu teman agar bermain baik Membantu teman yang bermasalah Murah pujian, kikir kritik Bermain untuk tim, bukan diri sendiri	Menaruh empati Pemaaf Memotivasi Mendahulukan kepentingan yang lebih besar
Jujur	Patuh pada aturan main Loyal pada tim Mengakui kesalahan	Memiliki integritas Terpercaya Melakukan sesuatu dengan baik
Fair	Adil pada semua pemain termasuk yang berbeda Memberikan kesempatan kepada pemain lain	Mengikuti aturan Toleran pada orang lain Kesediaan berbagi Tidak mengambil keuntungan dari kesulitan orang lain
Beradab	Menjadi contoh/model Mendorong perilaku baik Berusaha meraih keunggulan	Mematuhi hukum dan aturan Terdidik Bermanfaat bagi orang lain
Respek	Patuh pada aturan main dan tradisi Hormat pada lawan dan <i>official</i> Hormat pada kemenangan dan kekalahan	Hormat pada orang lain Hormat pada hak milik orang lain Hormat pada lingkungan dan dirinya

(Sumber: Maksum, 2017)

Secara umum pelaksanaan dilakukan selama 4 kali pertemuan dalam Pendidikan PJOK diterapkan dengan memberikan permainan *kipper's*. Urutan pertemuan yang didasarkan pada Mulyasa (2003:100) adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan ke I

Dilaksanakan *pre-test* dengan memberikan perlakuan permainan *kipper's* dan mendokumentasikannya dengan 3 buah kamera.

2. Pertemuan ke II dan ke III

Dilaksanakan Pendidikan PJOK dengan permainan *kipper's*. Kemudian dilanjutkan dengan *treatment* berupa Pendidikan PJOK dengan permainan *kipper's* kepada

siswa dengan memberikan gerak dasar permainan *kipper's* yaitu lempar tangkap bola (*throwing-catching*), memukul bola (*batting*) dan mendokumentasikannya dengan 3 buah kamera.

3. Pertemuan ke IV

Dilaksanakan Pendidikan PJOK dengan permainan *kipper's* yaitu pertandingan (*playgame*) serta melaksanakan *post-test* dengan memberikan perlakuan permainan *kipper's* dan didokumentasikan dengan 3 buah kamera.

Hasil menganalisis video disampaikan dengan menggunakan deskripsi data dan pengujian hipotesis. Deskripsi data membahas tentang rata-rata, *standardevisasi*, *varians*, uji normalitas, serta tingkat

nilai-nilai karakter siswa yang diukur dalam bentuk persentase (%). Deskripsi data yang disajikan yaitu dalam bentuk data nilai *pre-test*, *treatment 1*, *treatment 2*, dan *post-test* yang diperoleh dari pelaksanaan Pendidikan permainan *Kipper's* terhadap pembentukan nilai-nilai karakter siswa kelas VIII-I sebagai kelompok eksperimen di SMP Negeri 2 Kebomas Gresik. Hasil *pre-test*, *treatment 1*, *treatment 2*, dan *post-test* tersebut dapat diringkas ke dalam table.

Tabel 2 Nilai Pre-test KELAS (VIII-I)

NILAI PERTEMUAN 1				
No	Nilai Karakter	Indikator	Jumlah	Persentase
1	Respek	Patuh pada aturan main dan tradisi	32	100
2	Tanggung jawab	Kesiapan diri dalam melakukan sesuatu	32	100
3	Peduli	Membantu teman agar dapat bermain dengan baik	15	46,88
4	Jujur	Patuh pada aturan main	24	75
5	Fair	Memberikan kesempatan pada pemain lain	32	100

Sumber : hasil olah data peneliti

Pada *pre-test*, muncul nilai-nilai karakter siswa yang belum pernah diberikan selama di sekolah. Yang menjadikan peserta didik begitu antusias dalam pelaksanaan *game kipper's*. Hasil observasi *pre-test* dengan jumlah persentase sebesar 46,88 % artinya siswa belum peduli. Karena itu perlu ada solusi strategi Pendidikan yang dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa tentang kepedulian siswa yakni, permainan *kipper's*.

Tabel 3 Nilai Treatment 1 KELAS (VIII-I)

NILAI PERTEMUAN 2				
No	Nilai Karakter	Indikator	Jumlah	Persentase
1	Respek	Patuh pada aturan main dan tradisi	32	100
2	Tanggung Jawab	Kesiapan diri dalam melakukan sesuatu	32	100
3	Peduli	Membantu teman agar dapat bermain dengan baik	17	53,13
4	Jujur	Patuh pada aturan main	32	100
5	Fair	Memberikan	32	100

		kesempatan pada pemain lain		
--	--	-----------------------------	--	--

Sumber: Hasil olah data peneliti

Pada tabel 3, nilai *treatment 1* digunakan strategi permainan *kipper's* pada mata pelajaran PJOK, menunjukkan bahwa ada peningkatan kepedulian siswa secara signifikan dari *pre-test*, jumlah persentase *treatment 1* sebesar 53,13 % dari 32 siswa di pertemuan kedua.

Tabel 4 Nilai Treatment 2 KELAS (VIII-I)

NILAI PERTEMUAN 3				
No	Nilai Karakter	Indikator	Jumlah	Persentase
1	Respek	Patuh pada aturan main dan tradisi	32	100
2	Tanggung jawab	Kesiapan diri melakukan sesuatu	32	100
3	Peduli	Membantu teman agar bermain baik	21	65,63
4	Jujur	Patuh pada aturan main	32	100
5	Fair	Memberikan kesempatan pada pemain lain	32	100

Pada Tabel 4, nilai *treatment 2* digunakan strategi permainan *kipper's* pada mata pelajaran PJOK menunjukkan bahwa ada peningkatan kepedulian siswa secara signifikan dari *treatment 1*, jumlah persentase *treatment 2* sebesar 65,63 % dari 32 siswa di pertemuan ketiga.

Tabel 5 Nilai Post-test KELAS (VIII-I)

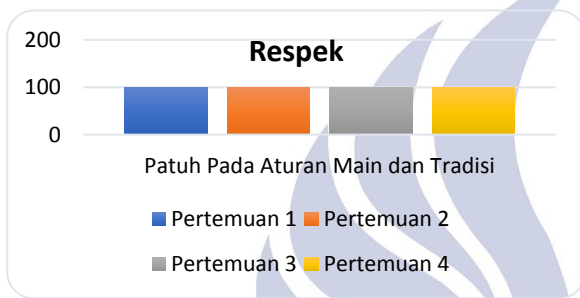
NILAI PERTEMUAN 4				
No	Nilai Karakter	Indikator	Jumlah	Persentase
1	Respek	Patuh pada aturan main dan tradisi	32	100
2	Tanggung jawab	Kesiapan diri melakukan sesuatu	32	100
3	Peduli	Membantu teman agar bermain baik	23	71,88
4	Jujur	Patuh pada aturan main	32	100
5	Fair	Memberikan kesempatan pada pemain lain	32	100

(Sumber: hasil olah data peneliti)

Pada *post-test* digunakan strategi permainan *kipper's* pada mata pelajaran PJOK menunjukkan bahwa ada peningkatan kepedulian siswa secara signifikan dari

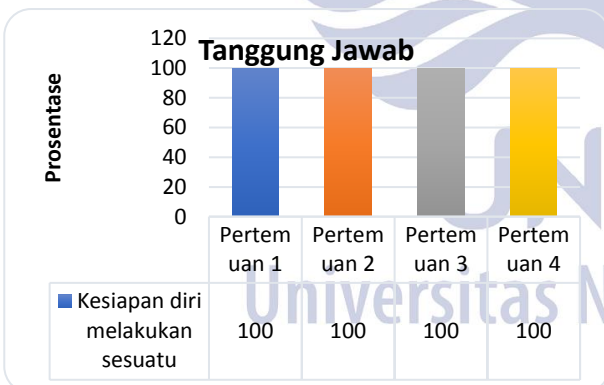
treatment 2, jumlah persentase *post-test* sebesar 71,88 % dari 32 siswa di pertemuan keempat. Artinya, sudah ada kepedulian. Peningkatan kepedulian siswa tersebut masuk dalam kategori *Repeat-Treatment Design* (Maksum,2018b:123) bahwa desain penelitian ini digunakan ketika hanya memiliki 1 kelompok populasi yang terbatas dan ingin memberi perlakuan lebih dari satu kali.

Dari tabel 1, 2, 3, dan 4 terdapat hasil selisih dalam setiap pelaksanaan. Peneliti mempelajari hasil dari perhitungan yang tercantum dalam tabel di atas, sehingga dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian ini mengangkat 5 nilai karakter antara lain; respek, tanggung jawab, peduli, jujur, dan fair. Setiap nilai karakter akan menemukan kejadian-kejadian yang berbeda sesuai dengan temuan-temuan di lapangan, yang dijelaskan sebagai berikut:



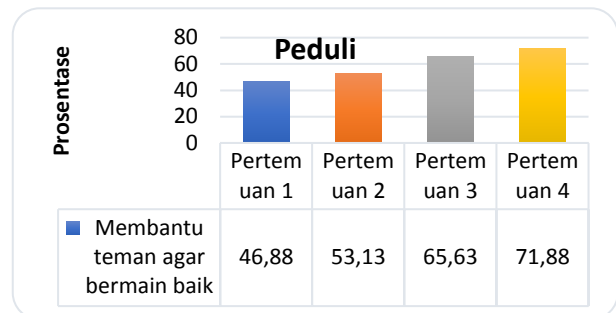
Gambar 1 Data hasil pengamatan kelas VIII-I pada indikator Hormat pada aturan main

Pada grafik 1 diatas, menunjukkan bahwa item respek dengan indikator patuh pada aturan main, kelas VIII-I mendapatkan persentase yang stabil dipertemuan 1, 2, 3, dan 4. Siswa kelas VIII-I selalu patuh pada aturan main dari pertemuan 1, 2, 3, dan 4.



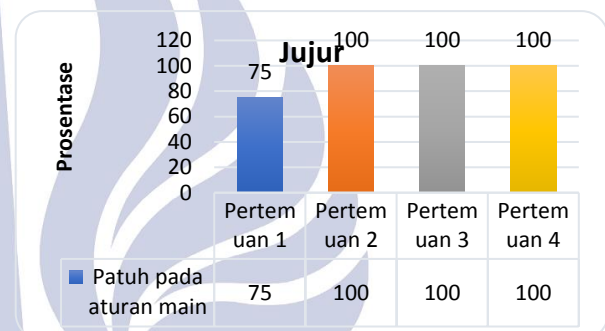
Gambar 2 Hasil data pengamatan kelas VIII-I pada indikator Kesiapan diri melakukan sesuatu

Pada grafik 2 di atas, terlihat bahwa item tanggung jawab dengan indikator kesiapan diri melakukan sesuatu, siswa kelas VIII-I mendapatkan persentase yang stabil dari pertemuan 1, 2, 3, dan 4 dengan persentase sebesar 100 %, siswa kelas VIII-I selalu siap melaksanakan instruksi. teman agar bermain baik



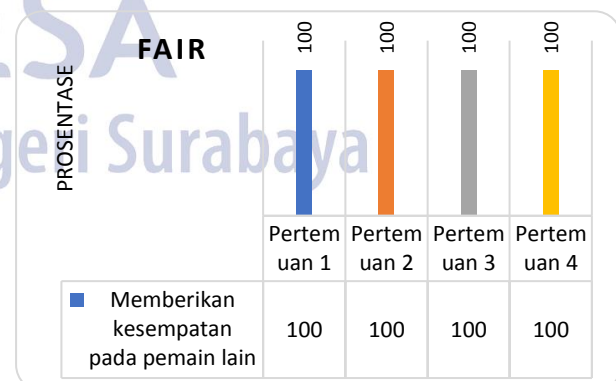
Gambar 3 Data hasil pengamatan kelas VIII-I pada indikator Membantu teman agar bermain baik.

Berdasarkan grafik 3 di atas dapat kita ketahui bahwa nilai moral peduli dengan indikator membantu teman agar bermain baik, mendapatkan persentase yang mengalami peningkatan dari pertemuan 1, 2, 3, dan 4 dengan jumlah persentase 46,88 % dipertemuan 1 dan 71,88 % dipertemuan ke 4 mengalami peningkatan dari pertemuan 1, 2, 3, dan 4 dengan jumlah persentase 46,88 % dipertemuan 1 dan 71,88 % dipertemuan ke 4.



Gambar 4 Data hasil pengamatan kelas VIII-I pada indikator Patuh pada aturan main.

Terlihat pada grafik 4, bahwa siswa kelas VIII-I dalam indikator patuh pada aturan main, adanya peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 yaitu mengalami peningkatan dari 75% dipertemuan pertama dan pertemuan 2 meningkat menjadi 100 % dan mulai stabil sampai pertemuan 4 dengan persentase 100 %.



Gambar 5 Data hasil pengamatan kelas VIII-I pada indikator Memberikan kesempatan pada pemain lain.

Berdasarkan grafik 5 di atas, dapat diketahui untuk item *fair* dengan indikator memberi kesempatan pada pemain lain, kelas VIII-I mendapatkan persentase yang stabil dipertemuan 1, 2, 3, dan 4 dengan jumlah persentase sebesar 100 %.

Penggunaan strategi permainan *kipper's* berhasil dengan baik, sejumlah orang peduli akan lahir. Sebab, fungsi pendidikan yang utama adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, kepribadian, serta peradaban yang bermartabat. Dengan kata lain, fungsi pendidikan yang utama adalah untuk memanusiakan manusia.

Dalam ulasan ini periset menyajikan tentang pengaruh Pembelajaran *game kipper's* terhadap pembuatan nilai-nilai kepribadian siswa pada kelas VIII-I SMPN 2 Kebomas Gresik. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu bidang studi yang menjadikan siswa tidak hanya mempelajari teori dalam belajar namun juga diwajibkan untuk mempraktikkan atau melakukan keterampilan gerak yang dalam pelaksanaan Pendidikannya akan mampu membentuk nilai-nilai karakter baru. Melalui berbagai aktivitas dan tugas gerak yang diberikan harapannya siswa akan mampu memahami teori dan juga dapat mempraktekkan keterampilan gerak untuk meningkatkan berbagai nilai karakter seperti karakter disiplin, jujur, kerjasama, percaya diri, *sportif* serta tanggung jawab.

Dengan mempraktikkan *game kipper's* yang memiliki tujuan untuk menaikkan nilai-nilai kepribadian siswa yang belum sempat diberikan sepanjang di sekolah, membuat siswa lebih bersemangat dalam penerapan. Namun pula diiringi keseimbangan dalam penerapan *game* yang diterapkan. Tujuannya adalah agar terdapat kecocokan antara peraturan yang terdapat banyak pelanggaran terjalin sehingga membuat siswa yang melakukan pelanggaran akan merasa jengkel terhadap kesalahan yang dilakukan. Walaupun begitu, peserta didik tetap merasa bergairah kala proses pembelajaran, sebab bagi mereka *game* ini merupakan pengalaman baru dengan memainkan *game kipper's*.

Dalam kegiatan di pertemuan pertama PJOK siswa melakukan *pre-test* dengan melakukan kegiatan pendahuluan yaitu berbaris, berdoa, pemanasan, dan penjelasan materi hari itu, kemudian dilanjutkan dengan permainan *kipper's*. Pertemuan pertama ini, siswa menghadapi kesusahan dalam melontarkan, memukul, serta berlari hinggap ke tiang leluasa. Masih terdapat beberapa kesalahan dalam memukul dan hasil pukulan, kesalahan dalam melontarkan, kesalahan dalam berlari yang menyebabkan munculnya pelanggaran. Dalam proses Pendidikan siswa sangat bersemangat dalam melaksanakan permainan ini. Beberapa kejadian dalam membentuk nilai-nilai karakter dalam tim, seperti

berusaha dengan keras untuk bisa memukul bola dan berlari menuju tiang bebas. Selain itu, teman satu tim yang menunggu giliran pun ikut serta dalam memandu teman yang sedang melaksanakan tugas untuk mendapatkan poin dan mempermudah pemain tersebut dalam mengatur strateginya untuk mendapatkan poin. Sementara itu dari tim bertahan juga berusaha keras untuk segera menangkap bola untuk kemudian dilempar ke badan lawan. Terdapat banyak peristiwa pelanggaran semacam pemain *offence* melewati garis pemukul, pemain pemukul tidak mengarah ke tiang leluasa, tetapi kedua regu sangat sportif dengan apa keputusan wasit.

Pada kegiatan dipertemuan kedua siswa kelas VIII- I tepat waktu dilapangan tempat berlangsungnya pembelajaran. Pemberian perlakuan berbentuk pembelajaran dengan mengajarkan keahlian dalam melontarkan, menangkap, memukul serta berlari dengan jarak 5 - 10 m, secara berpasang- pasangan. Para siswa kelas VIII sangat disiplin waktu. Guru membagikan waktu sehingga pada pertemuan ini siswa dapat melakukan tugas gerak dengan baik, meskipun masih terdapat banyak kesalahan. Pada materi melempar dan menangkap, siswa cukup kesulitan dikarenakan masih dalam tahap pengenalan dengan bola tenis lapangan, yang ukurannya kecil dan sangat jarang mereka gunakan atau temui dalam Pendidikan di sekolah. Dalam melempar masih sering tidak tepat sasaran dan menangkapnya masih sering terlepas, tetapi mereka terus mencoba memperbaiki. Kegiatan tersebut dibagi menjadi 2 perlakuan, perlakuan memukul dan perlakuan berlari dibagi menjadi 2 (dua) kelompok besar yang berisi 16 orang anak. Anak-anak tersebut mendapat kesempatan untuk memukul dan diakhiri dengan memainkan permainan *kipper's*. Dalam pelaksanaan perlakuan pertama, peserta didik secara disiplin melakukan tugas gerak. Namun masih juga dijumpai peserta didik yang gagal dalam melakukan tugas gerak.

Pada pertemuan ketiga adalah diberikan perlakuan ke 2 (dua) pada kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan tugas untuk melakukan gerakan melempar, menangkap, memukul dan berlari. Untuk tugas gerak melempar dan menangkap diberi jarak 10 - 20 meter. Kemudian untuk tugas gerak memukul serta berlari juga dibagi menjadi 2 (dua) kelompok besar yang berisi 16 orang anak. Dalam pertemuan ketiga ini, siswa mulai memahami peraturan-peraturan yang berlaku dalam bermain. Sudah jarang terjadi pelanggaran-pelanggaran yang disebabkan oleh ketidaktahuan siswa. Dengan begitu, permainan berlangsung sangat serius dan semangat karena saling membalas dan mengejar poin.

Pertemuan keempat yaitu melakukan kegiatan *post-test* untuk kelompok eksperimen. Peserta didik melakukan permainan *kipper's* yang diawali dengan

kegiatan pemanasan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *post-test*. Sudah tidak terdapat temuan di lapangan, permainan berjalan lancar. Pada keterampilan memukul siswa sudah tidak mengalami kesulitan, sehingga menambah intensitas permainan saling merebut angka.

Respon sportif siswa banyak dijumpai ketika pemain antar tim melakukan kesalahan, namun tetap menghargai keputusan dari wasit sebagai pemimpin pertandingan. Wasit memberikan keputusan yakni pada saat pemain menginjak garis yang telah ditentukan, kemudian pemukul melempar tongkat yang menyebabkan tongkat keluar dari batasan ruang pemukul, kemudian dilanjutkan dengan berlari dengan tidak menuju tiang bebas. Setelah permainan selesai kedua tim saling berjabat tangan dan memberi selamat, bagian itu termasuk dari sikap sportif. Dari temuan di atas, dapat dijadikan sebagai faktor yang mempengaruhi penelitian sehingga dihasilkan nilai-nilai karakter pendidikan dari permainan *kipper's* terhadap siswa kelas VIII-I SMP Negeri 2 Kebomas Gresik. Hubungan hasil penelitian ini dengan dua (2) penelitian terdahulu yaitu belum ada hubungan hasil penelitian.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa: (1) nilai karakter siswa peduli dengan indikator membantu teman agar bermain baik meningkat ditunjukkan *pre-test* dengan jumlah persentase sebesar 46,88 % dari 32 siswa; (2) nilai karakter siswa peduli dengan indikator membantu teman agar bermain baik meningkat ditunjukkan *treatment 1* dengan jumlah persentase sebesar 53,13 % dari 32 siswa; (3) nilai karakter siswa peduli dengan indikator membantu teman agar bermain baik meningkat ditunjukkan *treatment 2* dengan jumlah persentase sebesar 65,63 % dari 32 siswa; (4) nilai karakter siswa peduli dengan indikator membantu teman agar bermain baik meningkat ditunjukkan *post-test* dengan jumlah persentase sebesar 71,88 % dipertemuan ke empat.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, guru PJOK disarankan memberikan: (1) permainan *kipper's* dalam Pendidikan materi permainan bola kecil pada mata pelajaran PJOK, karena dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter; (2) strategi permainan *kipper's* dengan menambah jumlah *treatment* agar hasil belajarnya maksimal, karena dapat meningkatkan nilai karakter dengan indikator membantu teman agar bermain baik; dan (3) permainan *kipper's* direspon positif siswa. Oleh sebab

itu, dalam Pendidikan PJOK permainan *kipper's* sangat dianjurkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnett, L. M., Stodden, D., Cohen, K. E., Smith, J. J., Lubans, D. R., Lenoir, M., ... & Morgan, P. J. (2016). Fundamental movement skills: An important focus. *Journal of Teaching in Physical Education*, 35(3), 219-225.
- Widianto, C.A. (2018). Pengaruh permainan bola bakar terhadap rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas v sdn babatan 1 surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 6(1).
- Ditjen Mandikdasmen Direktorat Pembinaan SMP (2010), Pendidikan Karakter di SMP, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Egi, D.S. (2013). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain *Kippers's* Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Saren Kecamatan Moyudan Kabupaten Sleman. *Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta*. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/17589/>
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2013). *Permainan Kecil (cara efektif mengembangkan fisik, motorik keterampilan sosial dan emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Koc, Y. & Esentürk, O.K. (2018). Opinions of physical education teachers on the concept of sportsmanship. *Journal of Education and Learning*; Vol. 7, No. 1.
- Maksum, A. (2005). Olahraga membentuk karakter: Fakta atau mitos. *Jurnal Ordik*, 3(1), 23-30.
- Maksum, A. (2017). Riset Karakter dalam Pendidikan Jasmani. *Seminar Nasional "Implementasi nilai-nilai luhur olahraga dalam pembentukan karakter melalui Pendidikan jasmani"*, Karawang: 29 Nopember 2017.
- Maksum, A. (2018a). *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, A. (2018b). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (2007) Nomor 22 tentang Tujuh Aspek Ruang Lingkup Penjasorkes.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabesa.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun
(2003) Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan
Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.

Undang-undang Republik Indonesia. (2003) NO. 20
Tentang sistem Pendidikan Nasional.
RestindoMediatam: Jakarta.

Weinberg, R. S., & Gould, D. (2019). *Foundations of
sport and exercise psychology*, 7E. Human
Kinetics.

