

Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Bola Kasti Kelas V Di SDN Gayungan II

Ariya Seta Nugraha¹, Nanik Indahwati², Novilia Puspa Widiyanti³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
Jl. Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213

³SD Negeri Gayungan II/423, Kota Surabaya

Email: setanugraha21@gmail.com

ABSTRAK

Permainan kasti merupakan permainan tradisional yang banyak diminati oleh masyarakat dari berbagai kalangan usia. Pada permainan kasti terdapat nilai karakter yang mampu diterapkan di kehidupan sehari-hari. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan berdasarkan pengalaman ketika penulis melakukan praktek Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP), dimana terjadi banyak penyimpangan yang dilakukan oleh peserta didik di SDN Gayungan II. Tentunya Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan untuk mengetahui adakah pengaruh dari Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Bola Kasti Kelas V Di SDN Gayungan II. Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metodologi kuantitatif, penelitian yang dilakukan adalah pseudo-eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *one-group pre- dan post-test*. Sampel penelitian ini termasuk tiga puluh enam murid dari kelas lima. Teknik analisis data yang digunakan didalam penelitian ini adalah standar deviasi, *mean*, varian, uji normalitas, t-test sampel sejenis dan juga besarnya peningkatan. Berdasarkan hasil analisis data yang terdiri dari 36 jumlah sampel kelas V dapat disimpulkan adanya pengaruh penerapan pendidikan karakter melalui permainan bola kasti kelas V di SDN Gayungan II terjadi peningkatan yang terbilang efektif dalam meningkatkan nilai karakter disiplin sebesar 6,48% dan sangat meningkatkan nilai kerjasama sebesar 66,67% yang artinya terdapat pengaruh dari Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Bola Kasti Kelas V Di SDN Gayungan II.

Kata kunci: Permainan Kasti, Pendidikan Karakter, Pendidikan Jasmani

ABSTRACT

The game of baseball is a traditional game that is in great demand by people of all ages. In baseball games there are character values that can be applied in everyday life. This Classroom Action Research was carried out based on experience when the author carried out the practice of Introduction to Schooling Field II (PLP), where there were many deviations made by students at SDN Gayungan II. Of course, Classroom Action Research is carried out to find out whether there is any influence from the Application of Character Education Through Class V Baseball Games at SDN Gayungan II. Class Action The methodology used in this study is quantitative and resembles a controlled experiment. The study used a pre-post test design with a single research group. Class V was chosen as the study's sample since it had 36 participants. The data analysis techniques used in this study are the standard deviation, mean, variance, normality test, t-test of similar samples and also the magnitude of the increase. Based on the results of data analysis which consisted of 36 samples of student V, it can be concluded that there was an effect of implementing character

education through the class V baseball game at SDN Gayungan II. There was an increase that was considered effective in increasing the value of disciplinary character by 6.48% and greatly increasing the value of cooperation by 66.67%, which means there is influence from the Application of Character Education Through Class V Baseball Games at SDN Gayungan II.
Keywords: Baseball game, Character Education, Physial Education

PENDAHULUAN

Salah satu cara terbaik untuk membantu orang belajar disiplin diri, iman, kecerdasan, dan cita-cita tinggi adalah melalui pendidikan. Dibentuknya pola pikir peserta didik pada kegiatan bimbingan didapatkan melalui pendidikan di lembaga formal dan informal. Berdasarkan rujukan resmi Undang-undang republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 No1, 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".

Dibentuknya pola pikir peserta didik pada lembaga formal didapatkan melalui proses pembelajaran disekolah. Proses pembelajaran yang disekolah membentuk peserta didik untuk memiliki pola pikir menjadi manusia berpendidikan yang berkarakter. Peserta didik yang memiliki pola pikir berkarakter yaitu bertujuan untuk mempersiapkan agar peserta didik nantinya di masa yang akan datang menjadi pribadi yang jujur, disiplin, dan mampu bertanggung jawab terhadap diri sendiri serta lingkungan sekitar (Eka Rizky Andini et al., 2024; Nur Prayoga et al., 2024). Agar terwujudnya peserta didik yang berkarakter, maka diperlukan penerapan pendidikan karakter pada setiap bidang studi, salah satunya dalam mata pelajaran Pentingnya penerapan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran PJOK bertujuan agar peserta didik mampu menjadi generasi muda yang memiliki kepribadian disiplin, jujur, dan tanggung jawab. Peserta didik yang berkarakter berpotensi sebagai pemimpin yang dapat menopang keberhasilan bangsa Indonesia pada masa mendatang. Karena karakter adalah bagian dari kepribadian setiap siswa, penting untuk menciptakan pendidikan karakter pada siswa secara teratur melalui keterbiasaan dalam semua kegiatan pembelajaran. Sehingga memerlukan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Tercapainya suatu tujuan pendidikan nasional pada pendidikan karakter bangsa tidak luput dari peran PJOK. Siswa didorong untuk mencapai potensi fisik dan mental penuh mereka melalui penekanan PJOK pada nilai-nilai ketekunan, keyakinan diri, pengendalian diri, permainan yang adil, dan kejujuran dalam atletik. Mengembangkan prinsip-prinsip moral yang baik membutuhkan waktu dan praktik yang konsisten. Salah satunya melalui proses mengajarkan PJOK di satuan pendidikan. Penerapan pendidikan karakter melalui permainan bola kasti kelas V di SDN Gayungan II diharapkan selanjutnya bisa mengganti nilai karakter peserta didik menjadi lebih baik.

Dari hasil pengalaman mengajar saat pelaksanaan mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN Gayungan II pada tanggal 20 Februari 2023 sampai 5 Mei 2023. Siswa kelas V SDN Gayungan II menunjukkan penyimpangan nilai karakter yang signifikan saat mengerjakan materi permainan bola kecil. Ini termasuk: disiplin (penemuan siswa yang terlambat hadir ketika pembelajaran akan dimulai), sportivitas (penemuan siswa yang melakukan banyak pelanggaran terhadap aturan yang ditetapkan oleh guru setelah pembelajaran dimulai), dan kepercayaan diri (penemuan siswa yang tidak optimal dalam melakukan Gerakan Dasar).

Pada hakikatnya pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang terjadi dengan melibatkan banyak aktifitas jasmani untuk menghasilkan suatu perubahan terhadap kualitas tiap peserta didik (Nurina dan Sukoco, 2014 :78). Tentunya dengan ini perubahan karakter yang terjadi pada setiap peserta didik akan lebih banyak didapatkan dengan melalui proses pembelajaran jasmani.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan permainan kasti sebagai *variable* bebas, dikarenakan permainan kasti mengandung pendidikan karakter yang dapat diterapkan melalui pembelajaran PJOK diantaranya yaitu jujur, disiplin, percaya diri dan sportif. Serta melihat penelitian yang sebelumnya dimana dalam penelitian tersebut menggunakan permainan kecil sebagai penerapan nilai karakter peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

Kasti pada dasarnya adalah salah satu permainan tradisional yang sangat disukai oleh banyak masyarakat, mulai dari usia anak hingga dewasa. Kasti merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan alat yaitu pemukul yang terbuat dari kayu dan juga bola kecil. Bola kasti dimainkan oleh dua tim, dan masing-masing sebanyak 12 orang. Kegiatan ini sangat dibutuhkan oleh setiap orang, karena dapat mengoptimalkan tumbuh kembang sosial,

intelektual maupun fisik, permainan kasti sangat melekat pada kehidupan anak-anak dan juga orang dewasa (Hartati dkk, 2013:1).

Melalui bermain, tentunya setiap orang memperoleh perkembangan kecerdasan, fisik, motorik dan sosial. Karena semua orang perlu bermain, dan karena itu juga sangat menyenangkan, itu ialah metode yang bagus untuk mengajarkan berbagai kemampuan tanpa menggunakan hukuman atau hadiah. (Hartati, dkk, 2013:3). Permainan memiliki manfaat dan juga tujuan, yaitu dapat meningkatkan keceriaan seseorang, meningkatkan perkembangan unsur fisik, motorik, meningkatkan rasa sosialisme, meningkatkan rasa percaya diri, dan juga dapat mendorong anak untuk menjadi kreatif.

Melalui bermain, tentunya seorang anak mendapatkan manfaat bagi perkembangan emosional, fisik, hingga kecerdasan dan motorik. Tentunya dari ketiga aspek tersebut saling terkait dan tidak bisa dipisah. Bila salah satu komponen tidak diberikan kesempatan, maka akan terjadi tidak keseimbangan. Karena dengan bermain anak dapat merasakan kegiatan fisik yang menyenangkan, dan bermain dalam diri setiap anak merupakan kebutuhan yang sudah melekat. Seorang anak dapat belajar melalui kegiatan bermain tanpa adanya suatu paksaan atau keterpaksaan untuk mempelajarinya.

Karakter merupakan suatu kumpulan tatanan nilai yang merujuk ada suatu system kehidupan, yang melandasi sikap, pemikiran serta perilaku yang ditampakkan. Karakter hampir sama dengan kepribadian, kepribadian di anggap sebagai ciri ataupun sifat yang menonjol dari seseorang berasal dari lingkungan sekitar, misal keluarga dan bawaan sejak lahir (Mu'in, 2011:160). Ditengah perkembangan Bangsa Indonesia yang modern saat ini, tentunya sangat dibutuhkan orang-orang yang mampu menjunjung tinggi nilai karakter serta moral kemanusiaan. Karena olahraga mengajarkan kedisiplinan, tidak mudah menyerah, jiwa kompetitif yang tinggi, jiwa sportif, dan semangat bekerjasama. Orang-orang mengikut kegiatan olahraga tidak hanya untuk alasan kebugaran, akan tetap juga untuk membangun karakter dan rasa social.

Karakter seseorang, konstruksi moral yang terdiri dari sifat-sifat individu mereka, dapat dibentuk oleh partisipasi dalam olahraga. yaitu, sportif, keadilan, perasaan, dan kesungguhan (Winarni, 2011: 126). Sehingga olahraga mampu membentuk pendidikan berdasarkan moral dalam aktivitas olahraga.

Pendidikan karakter yaitu pendidikan yang meliputi nilai sosial, kognitif, dan emosi, tanpa aspek ini pendidikan karakter tidak akan terbentuk secara baik. Pendidikan karakter yang berkelanjutan dapat membentuk peserta didik yang cerdas secara emosional (Agung, 2011:395). Kecerdasan emosional sangat penting bagi masa depan, karena itu peserta didik akan lebih mudah untuk menghadapi setiap permasalahan hidup.

Dalam dunia pendidikan penerapan nilai karakter harus dilakukan di lingkungan sekolah dan juga diluar lingkungan sekolah, tentunya hal tersebut berfungsi untuk menunjang keberhasilan dari tujuan pendidikan (Kamaruddin, 2012:223). Dengan diterapkannya pendidikan karakter terhadap peserta didik, maka akan mengakibatkan perubahan yang baik. Sebab di lingkungan sekolah adalah tempat yang banyak untuk meluangkan waktu sehari harinya dan juga melakukan interaksi sosial.

Tujuan utama pendidikan karakter adalah untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka sebagai individu dengan memberi mereka informasi latar belakang, pengalaman, dan pelatihan yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi. (Handayani, dkk. 2018:117). Dengan pendidikan karakter tentunya akan membentuk seseorang untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

Menurut Kurniawan, (2013:41). Adapun nilai karakter yang diterapkan dalam permainan bola kasti sebagai berikut:

- a. Disiplin adalah sikap dan praktik kesesuaian dengan aturan dan norma. Salah satu contoh sikap dari disiplin dalam permainan kasti yaitu peserta didik melakukan aktivitas dengan tepat waktu.
- b. Kerja sama adalah pendekatan yang menunjukkan kesenangan dalam berinteraksi dengan orang-orang dan mencapai tujuan bersama. Salah satu contoh sikap dari kerjasama dalam permainan kasti yaitu peserta didik bekerjasama dalam menyelesaikan permainan dengan sungguh-sungguh.

Pengalaman belajar yang didapat setiap manusia akan mempengaruhi karakter dalam dirinya, baik di lingkungan masyarakat, sekolah, dan lingkungan pekerjaan. Berhasilnya suatu pendidikan sangat berdampak oleh besar kecilnya dari pengalaman, karena banyak waktu yang dihabiskan dilingkungan pendidikan (Aziizu, 2015:297).

Ditengah perkembangan Bangsa Indonesia yang modern saat ini, tentunya sangat dibutuhkan orang-orang yang mampu menjunjung tinggi nilai karakter serta moral

kemanusiaan. Karena olahraga mengajarkan kedisiplinan, tidak mudah putus asa, kompetitif tinggi, jiwa sportif, dan semangat untuk bekerjasama. Orang-orang mengikuti kegiatan olahraga tidak hanya untuk alasan kebugaran, akan tetap juga untuk membangun karakter dan rasa sosial.

Sikap, gagasan, perkataan, emosi, dan perilaku yang didasarkan pada prinsip-prinsip moral, ajaran agama, praktik budaya, dan tradisi nasional membentuk karakter seseorang. Jadi karakter adalah sikap yang menunjukkan seseorang dalam lingkungannya yang tercermin dari isi lingkungan tersebut dengan patuh terhadap norma serta budaya lingkungan itu sendiri (Yadnyawati, 2018: 64). Tentunya pendidikan karakter sangat erat kaitannya dengan Tuhan yang maha esa, dan lingkungan sekitar, dalam melaksanakan semua kegiatan manusia harus memikirkannya berulang kali.

Olahraga pada dasarnya merupakan gambaran kecil seseorang dihadapkan dengan realita kehidupan sesungguhnya, yang dimana manusia perlu menjunjung tinggi nilai karakter serta rasa sosial. Oleh karena itu pentingnya olahraga untuk melaksanakan pendidikan moral, apabila dikelola dengan sebaik baiknya.

Dalam pendidikan jasmani terkandung banyak sekali nilai karakter, diantaranya ialah sportifitas, kejujuran, pengendalian diri, keberanian, kebikjaksanaan, kerja keras, menghargai lawan serta keadilan yang bisa diintegritaskan dalam berbagai jenis kegiatan (Rubiyatno dan Sarjana. 2013:167). Dari pemaparan diatas maka PJOK memiliki berperan penting untuk perubahan sikap bagi murid untuk menjadi lebih baik.

Pendidikan karakter mengaitkan 3 aspek yaitu tindakan (*action*), pengetahuan (*cognitive*), dan perasaan (*feeling*) (Wijayanti, dkk. 2017:50) Dengan adanya ketiga aspek ini maka pendidikan karakter akan menjadi lebih baik. Pelaksaaan pendidikan karakter tentunya harus dilakukan secara berkelanjutan, agar nantinya mendapat hasil yang maksimal.

Perubahan dihasilkan oleh pembelajaran, yang merupakan transmisi informasi. Sesuai dengan Bab 1 Pasal 3 UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003:

“Tujuan pendidikan adalah menumbuhkan potensi peserta didik agar bertakwa akan Tuhan YME, sehat, berakhlak mulia, cakap, berilmu, mandiri, kreatif, dan masyarakat yang bertanggung jawab dan demokratis, serta membentuk kemampuan dan membentuk sifat peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.”

Pembelajaran merupakan proses aktif yang menyertakan peserta didik didalam suatu kegiatan dengan guru sebagai fasilitator, yang nantinya melibatkan pikiran serta emosi (Tilaar, 2010: 27). Tentunya peserta didik dan guru sama-sama memiliki kedudukan yang penting dalam suatu proses pembelajaran, sehingga nantinya tercipta tujuan suasana proses pembelajaran yang kondusif

Ketika seseorang berusaha untuk mempelajari sesuatu yang baru, mereka terlibat dalam proses mental, emosional, dan perilaku yang dikenal sebagai berpikir kritis (Laal dan Laan, 2012: 1562) Instruktur memainkan fungsi penting sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran karena siswa memperoleh informasi dalam proses pembelajaran yang sebelumnya tidak mereka miliki.

Interaksi yang dilakukan peserta didik dan lingkungannya merupakan suatu pembelajaran, sehingga didapat perubahan pola pikir dan perilaku menjadi lebih baik (Rosdiani, 2013:87). Guru sebagai fasilitator tentunya harus mampu mengkondisikan lingkungan belajar senyaman mungkin sehingga dapat menunjang perubahan perilaku dan pola pikir peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi yang dilaksanakan oleh guru sebagai fasilitator dan juga peserta didik. Dalam interaksi tersebut nantinya akan mendapatkan hasil yaitu perubahan sikap dan juga perubahan pola pikir menjadi lebih baik.

“Mencerdaskan kehidupan bangsa dan membangun manusia Indonesia seutuhnya, termasuk manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa) serta berakhlak mulia, pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang stabil dan mandiri, serta tanggung jawab masyarakat dan bangsa”, adalah tujuan yang dinyatakan dalam UU RI Nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional. Kita dapat menarik kesimpulan bahwa pendidikan adalah upaya kolaboratif antara instruktur dalam peran fasilitator dan murid mereka. Dalam interaksi tersebut nantinya akan mendapatkan hasil yaitu perubahan sikap dan juga perubahan pola pikir menjadi lebih baik.

PJOK adalah bagian penting dari kurikulum lembaga Pendidikan. Dalam PJOK peserta didik dituntut untuk mengoptimalkan potensi fisik serta perkembangan penalaran, pengetahuan, dan perkembangan emosional (Permadi dan Nurhidayati, 2017:868). Maka dari itu sangat dibutuhkan guru profesional untuk mewujudkan tujuan pendidikan di Indonesia.

PJOK adalah metode pengajaran di mana siswa terlibat dalam latihan fisik dengan tujuan memperbaiki diri pada tingkat mental, emosional, dan karakter. (Rosdiani, 2013:41). Peran PJOK tidak hanya untuk aspek perkembangan, tetapi juga memiliki pengaruh terhadap aspek pertumbuhan fisik.

PJOK bertujuan untuk meningkatkan mental, fisik, dan kesehatan anak secara keseluruhan, menjadikannya bagian integral dari pendidikan global (Dacica, 2015: 1242). Baik kesejahteraan kognitif dan fisik penting dalam hal pertumbuhan. Untuk membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, PJOK menggabungkan latihan fisik melalui penyelarasan strategis dan rangsangan yang cukup. (Bendikova, 2014:343). Dengan Pendidikan Jasmani tentunya peserta didik akan mendapatkan berbagai ilmu yang kaitannya dengan nilai karakter dan juga kegiatan aktivitas fisik serta pemahaman untuk hidup sehat. Selain digunakan untuk mengembangkan nilai fisik dan psikomotor, pendidikan jasmani juga mengembangkan aspek afektif serta kognitif secara seimbang.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan bangsa. Banyaknya kasus penyimpangan disebabkan kurangnya pendidikan karakter murid di sekolah. Oleh karena itu perlunya melakukan penerapan pendidikan karakter salah satunya yaitu menggunakan permainan kasti, dikarenakan permainan kasti mengandung unsur disiplin dan kerja sama. Tujuan pendidikan karakter luas, menyentuh isu-isu signifikansi budaya, sosial, dan pedagogis. Pendidikan karakter berbasis komunikasi sangat penting karena membentuk individu menjadi warga negara yang penuh kasih dan bertanggung jawab yang mampu memberikan cita-cita yang bermanfaat bagi masyarakat secara keseluruhan. (Pala, 2011:25).

Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Bola Kasti merupakan suatu proses pembiasaan melakukan aktivitas didalam olahraga dengan menerapkan pendidikan karakter, sehingga nantinya dapat merubah perilaku murid dari yang kurang baik menjadi lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang disajikan disini adalah eksperimen semu kuantitatif. Eksperimen murni jika mencukupi empat kriteria: mekanisme kontroversi, perlakuan, pengacakan, dan metrik keberhasilan. Penelitian semacam ini merupakan eksperimen semu karena menggunakan terapi, kelompok eksperimen, dan metrik keberhasilan (Maksum, 2018: 81).

Desain penelitian adalah rencana bagaimana penelitian akan dilaksanakan (Maksum, 2018: 114). Desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah desain one-group *pre-test-post-test*. Karena penelitian ini hanya memakai terapi Menurut Maksum (2018: 63), suatu populasi terdiri dari semua orang atau benda yang akan diselidiki. Dari uraian di atas, populasi penelitian ini terdiri dari seluruh murid SDN Gayungan II kelas lima. 210 orang terdiri dari populasi penelitian. Menurut Maksum (2018: 63), sampel adalah sebagian kecil dari item yang menunjukkan keseluruhan untuk tujuan penelitian. Penelitian ini memakai *cluster random sampling*, yaitu pengambilan sampel ketika terdapat jumlah pupulsi yang tinggi, seperti kecamatan, kabupaten/kota, dan provinsi. Atau, sebagai ruang kelas dan satuan pendidikan (Maksum 2018: 68). Pengumpulan data akan dilakukan pada tanggal 5 April, 12 April, dan 19 April 2023, dengan alokasi waktu 3 x 30 menit per hari pada saat PJOJK instruksi yang disesuaikan dengan desain pembelajaran. Penelitian dilakukan di SDN Gayungan II yang beralamat di Jl. Gayungan VII No. 17-21, Gayungan, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur.

Variabel adalah konsep yang mempunyai keanekaragaman yang menjadi inti penelitian. Variabel dapat dikategorikan ke dalam variabel dependen dan variabel independen. Variabel terikat yaitu variabel yang terkena dampak, sedangkan variabel independen berpengaruh (Maksum, 2018: 37). Dalam penelitian ini, penerapan pendidikan karakter adalah variabel independen, sedangkan permainan baseball adalah variabel dependen. Instrumen penelitian yaitu peralatan yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, seperti kuesioner, panduan wawancara, dan tes (Sugiono, 2015: 156). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Pengamatan bersifat interaktif dan pasif. Observasi partisipatif digunakan oleh penulis karena langsung terlibat dalam pengumpulan data. Data ini dianalisis menggunakan standar deviasi, mean, normalitas, dan varians uji-T sampel dengan karakteristik yang sebanding untuk menentukan signifikansi pertumbuhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

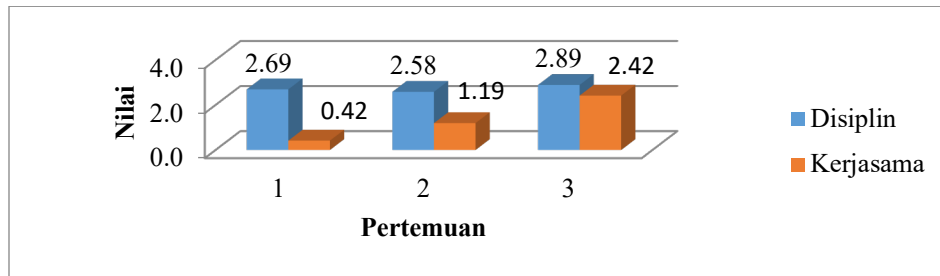
Penelitian ini bersifat eksperimental dan menggunakan desain kelompok kontrol post-test-only untuk mengetahui dampak pendidikan karakter melalui permainan bisbol di kelas

lima SDN Gayungan I I. Penelitian ini meliputi tiga sesi. Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Kota Mojokerto yang beralamat di Jl. Gayungan VII No. 17-21, Gayungan, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur.

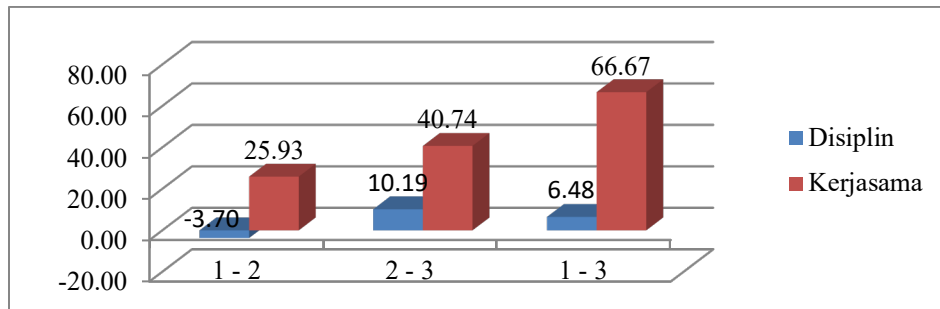
Tabel 1. Nilai rata-rata Disiplin dan Kerjasama pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3

<i>Variable</i>	<i>Mean</i>	<i>Std Dev</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>
Disiplin P1	2,9644	0,46718	2,00	3,00
Disiplin P2	2,5833	0,55420	1,00	3,00
Disiplin P3	2,8889	0,31873	2,00	3,00
Kerjasama P1	0,4167	0,60356	0,00	2,00
Kerjasama P2	1,1944	0,85589	0,00	3,00
Kerjasama P3	2,4167	0,50000	2,00	3,00

Dari pemaparan Tabel 1, nilai rata-rata disiplin dan kerjasama paling tinggi ada di pertemuan ketiga, yaitu sebesar 2,8889 dan 2,4167, untuk nilai rata-rata disiplin paling rendah ada di pertemuan kedua dengan nilai rata-rata 2,5833 dan rata-rata nilai kerjasama terendah ada pada pertemuan pertama dengan rata-rata 0,4167.



Grafik. 1 Nilai rata-rata Disiplin dan Kerjasama



Grafik 2 Kenaikan Persentase Disiplin dan Kerjasama

Berdasarkan grafik 1, dapat diambil kesimpulan yaitu persentase kenaikan untuk disiplin tergolong rendah. Kenaikan nilai disiplin pada pertemuan pertama dan kedua sebesar -3,70% artinya disiplin terjadi penurunan pada pertemuan 2 dibandingkan pertemuan pertama dengan persentase -3,70%. Kemudian dari pertemuan kedua dan ketiga terjadi kenaikan disiplin sebesar 10,19%. Maka diambil kesimpulan pertemuan pertama sampai ketiga ada kenaikan disiplin sebanyak 6,48%.

Grafik 2, menunjukkan hasil peningkatan persentase pada kerjasama. Diambil kesimpulan bahwa peningkatan persentase untuk kerjasama tergolong tinggi. Peningkatan kerjasama pada pertemuan pertama dan kedua sebanyak 25,93% artinya kerjasama mengalami peningkatan yang signifikan pada pertemuan kedua dibanding pertemuan pertama dengan besar persentase 25,93%. Selanjutnya pertemuan kedua dan ketiga mengalami peningkatan kerjasama sebesar 40,74%. Sehingga bisa dinyatakan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga terjadi peningkatan kerjasama sebanyak 66,67%.

Temuan penelitian kemudian diperiksa memakai uji Kolmogorov-Smirnov untuk menentukan apakah data didistribusikan secara teratur atau tidak. Terus gunakan tes Levene untuk menentukan apakah datanya homogen. Jika data penelitian terdistribusi secara teratur dan homogen, maka uji satu arah ANOVA akan terus digunakan. Jika ada perbedaan yang signifikan, dilakukan uji LSD (least significant difference) dengan taraf signifikansi ukuran $\alpha = 0,05$ untuk mencari tahu apakah ada perbedaan rata-rata antar kelompok perlakuan. Jika data distribusi anomali atau heterogen ditemukan, data dievaluasi lebih lanjut menggunakan uji nonparametrik, terutama Kruskal Wallis.

Uji normalitas dibutuhkan sebagai pembanding Distribusi data normal untuk diameter zona penghambatan. 24 sampel digunakan untuk uji Kolmogorov-Smirnov untuk menentukan normalitas data. Pengujian dilaksanakan dengan memakai SPSS versi 20.0 dengan taraf signifikan (α) sebesar 0,05. Jika nilai signifikansi lebih dari α , data pengukuran untuk tingkat diameter zona penghambatan dianggap memiliki distribusi normal. Jika nilai signifikansi kurang dari α , maka data memiliki distribusi yang menyimpang (Ghozali, 2011). Temuan pengujian berdasarkan data yang dikumpulkan ditunjukkan pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel. 2 Hasil Pengujian data Normalitas

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

Dari temuan Tabel 2, diperoleh data tingkat disiplin dan kolaborasi dengan nilai signifikansi 5% alpha atau 0,05. yang menunjukkan bahwa nilai disiplin dan kolaborasi tidak terdistribusi dengan baik. Uji homogenitas varians (*Levene's Test*) berusaha untuk mengidentifikasi apakah data penelitian memiliki varians homogen atau tidak. Pemeriksaan ini dilaksanakan dengan memakai SPSS 25 dan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Data dianggap homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari α . Sebaliknya, jika nilai signifikansinya adalah $< \alpha$, datanya tidak homogen (Ghozali, 2011). Hasil tes yang dikumpulkan disediakan pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Pengujian data Homogenitas

Variabel	<i>Levene's Test</i>	Sig
Nilai Disiplin	20,802	0,000
Nilai Kerjasama	3,995	0,021

Hasil uji *Levene* untuk semua variabel adalah alpha 5% atau 0,05 yang signifikan secara statistik berdasarkan data pada tabel 3. Ini menunjukkan bahwa variasi fakta tentang nilai disiplin dan kolaborasi tidak seragam. Selain itu, tes *Kruskal Wallis* digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan antara pengamatan. Karena semua data tidak berdistribusi normal dan mengandung pengamatan yang beragam dan tidak homogen. Tes *Kruskal Wallis* dilakukan untuk memeriksa ada atau tidaknya perbedaan antara pengamatan. Hal ini dilaksanakan dengan menggunakan SPSS 2,5 dengan taraf signifikansi (α) = (0,05). Hasil tes ditunjukkan pada tabel 4:

Tabel 4 Uji Beda Antar Pengamatan

Varibel Penelitian	Sig	Keterenagan
Nilai Disiplin	0,023	Adanya perbedaan
Nilai Kerjasama	0,000	Adanya perbedaan

Dari tabel 4, nilai *p-value* substansial 00,000 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai-nilai disiplin dan kolaborasi di antara pengamatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa baseball memiliki dampak yang cukup besar terhadap nilai disiplin dan nilai kolaborasi dalam proses pembelajaran PJOK SDN Gayungan II kelas lima. Karena hasil uji perbedaan antar kelompok signifikan secara statistik, *pairwise comparison test* dilakukan untuk mempelajari lebih lanjut tentang pasangan pengamatan

yang secara substansial berbeda dan yang tidak. Berikut ini adalah temuan *pairwise comparison test*:

Tabel. 5. Uji *Pairwise Comparison* Variabel Disiplin

Hasil Pengamatan	Std, Test Statistic	Sig	Keterangan
1-2	0,856	0,392	Tidak adanya perbedaan
2-3	-2,689	0,007	Adanya perbedaan
1-3	-1,833	0,067	Tidak adanya perbedaan

Ada perbedaan substansial antara pertemuan kedua dan ketiga pada tabel 5. Sementara nilai disiplin berbeda secara signifikan antara sesi pertama dan kedua, tidak ada variasi yang signifikan antara pertemuan pertama dan ketiga. Hal ini menyatakan bahwa permainan kasti meningkatkan pentingnya disiplin dalam proses pembelajaran PJOK kelas V di SDN Gayungan II.

Tabel. 6 Hasil Uji *Pairwise Comparison* pada Variabel Kerjasama

Pengamatan	Std, Test Statistic	Sig	Ket.
1-2	-3,159	0,005	Adanya perbedaan
2-3	-8,041	0,000	Adanya perbedaan
1-3	-4,882	0,000	Adanya perbedaan

Di tabel 6 terdapat perbedaan yang signifikan pertemuan pertama dan kedua. Selanjutnya pada pertemuan kedua serta ketiga, pertemuan pertama serta ketiga juga adanya perbedaan yang signifikan terhadap kerjasama. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa permainan kasti efektif meningkatkan nilai kerjasama dalam proses pembelajaran PJOK kelas V di SDN Gayungan II.

Peneliti menyajikan data tentang Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Bola Kasti Kelas V Di SDN Gayungan II. Bidang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan didekati dari sudut pandang teoritis dan praktis. Konsep yang dibahas di kelas dapat diterapkan untuk pengalaman dunia nyata. Banyak kepribadian dapat muncul dari proses pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik di lapangan, memberikan siswa landasan yang kuat baik dalam aspek teoritis dan praktis dari berbagai jenis gerakan. Sekolah sebelumnya menggunakan Permainan Bola Kasti sebagai sarana pelaksanaan pendidikan karakter. Siswa berharap untuk bermain pertandingan bisbol lagi, tetapi beberapa mengalami kesulitan memahami instruksi peneliti karena mereka berbeda dari

aturan permainan. manual. Banyaknya pelanggaran yang dilakukan tidak menurunkan minat peserta didik untuk terus melakukan permainan.

Penulis menyertakan hasil penelitian sebelumnya oleh Sandiah Lazuardi Akbar berjudul " Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Kerjasama Dalam PJOK" untuk menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil efektif meningkatkan nilai karakter kerja sama pada kelompok eksperimen sebesar 10,23% dan pada kelompok kontrol sebesar 3,344%. Persentase kenaikan tertinggi terjadi pada kelompok eksperimen karena fakta bahwa semua tugas dilakukan secara kooperatif.

Data awal Sandiah Lazuardi Akbar dari kelompok eksperimen menghasilkan skor rata-rata 139,61, standar deviasi 5,271, varians 27,787, nilai minimum 132, dan nilai maksimum 158. Data dari ujian lanjutan menunjukkan bahwa kelompok eksperimen, rata-rata, mencetak 153,89 dari kemungkinan 165, dengan kisaran skor antara 140 dan 165 (SD = 6,927, V = 47,987). Selain itu, skor rata-rata untuk kelompok kontrol adalah 147,03, dengan standar deviasi 8,781 dan varians 77,113 (mulai dari terendah 134 hingga tertinggi 164).

Dari apa yang telah dijelaskan, jelas bahwa peningkatan kelompok eksperimen lebih besar daripada yang terlihat pada kelompok kontrol. Hal ini dikarenakan permainan yang digunakan pada kelompok eksperimen memiliki nilai karakteristik kerjasama, sedangkan permainan yang digunakan pada kelompok kontrol memiliki nilai kompetisi individu.

Setelah 7 mini games dengan unsur kooperatif dimainkan oleh kelompok eksperimen kelas X MIPA 6 SMAN 1 Taman, Sidoarjo, menjadi jelas bahwa nilai kolaborasi siswa dalam pembelajaran PJOK mengalami peningkatan sebesar 10,23%. Siswa kelas X di IPS SMAN 1 Taman PJOK, Sidoarjo mengalami peningkatan pembelajaran sebesar 3,34 poin persentase setelah menerapkan tujuh minigame, tiga di antaranya menekankan kerja tim dan empat di antaranya menekankan daya saing individu.

Berdasarkan penelitian penulis sendiri dan penelitian sebelumnya, menyimpulkan bahwa mengajar siswa yang sebelumnya cukup buruk untuk menjadi baik dapat dicapai melalui penggunaan pendidikan karakter melalui permainan kecil dan permainan tradisional yang mencakup nilai disiplin dan nilai kerja sama. Penggabungan penulis instruksi moral dalam permainan dan penguatan berkelanjutan dari pelajaran-pelajaran itu tidak dapat dipisahkan dari hasilnya.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, bisa ditarik suatu kesimpulan yaitu adanya pengaruh yang signifikan dari Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Bola Kasti kelas V Di SDN Gayungan II. Bisa dilihat melalui kenaikan persentase nilai disiplin dari pertemuan minggu pertama sebesar 4,12% dan pertemuan minggu ketiga menjadi sebesar 7,22%. Peningkatan hasil persentase pada nilai kerjasama di pertemuan minggu pertama sebesar 11,83% dan di pertemuan minggu ketiga menjadi sebesar 48%. Pengaruh penerapan pendidikan karakter melalui permainan bola kasti terhadap peserta didik mengalami kenaikan menjadi efektif dalam meningkatkan nilai disiplin dengan persentase 6,48% dan sangat efektif meningkatkan nilai kerjasama dengan persentase 66,67% dalam proses pembelajaran PJOK kelas V di SDN Gayungan II.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo. (2011). Character Education Integration In Social Studies Learning. *Sosial Science Education*. 7. (2), 395-398.
- Akbar, Sandiah, Lazuardi. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani*. 7. (3), 215-220.
- Aziizu. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2. (2). 295-300.
- Bendikova. (2014). Lifestyle, Physical and Sports Education and Health Benefits of Physical Activity. *International Multidisciplinary Journal*. 69. (2). 343-348
- Dacica. (2017). The Formative Role Of Physical Education and Sports. *Science Direct. Science Direct*. 180. (2). 1242-1247
- Eka Rizky Andini, Dhafin Razaqa Apriliano, Epit Pitria, Putri Dwi Amalia, Adam Sulton Auliya, & Mochamad Whilky Rizkyafni. (2024). Implementasi Karakter Pemimpin Dalam Kegiatan Aktifitas Fisik Mahasiswa PJKR. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(2), 271-277. <https://doi.org/10.55081/jumper.v4i2.1641>
- Handayani, dkk. (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, Sasminta Christina Yuli, dkk. (2013). Permainan kecil (Cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional). Malang: Wineka Media.
- Kamaruddin. (2012). Character Education And Students Sosial Behavior. *Journal Of Education Learning*. 6. (4), 223-230.

- Kurniawan, Andri. (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.
- Laal, Marjan. Laal, Askhan. (2012). Lifelong Learning; element. *Social and Behaviorial Sciences*. 47. (2). 1562-1566.
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mu'in, Fatchul. (2011). *Pendidikan Karakter Kontruksi Teoritik & Praktik*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media.
- Nurina, Sukoco. (2014). The Efforts To Improve Characters Senior High School Student In Basket Ball Game Throught TPSR Model. *Jurnal Keolahragaa*. 2. (1). 77-87.
- Nur Prayoga, S. N., Benthara Negara, S., Ramadhan, G., Wiyahya, T., Mulyana, I. I., & Mochamad Whilky Rizkianfi. (2024). Penguatan Karakter Kejujuran pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Sebagai Calon Guru. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(2), 324–332. <https://doi.org/10.55081/jumper.v4i2.1809>
- Pala, Aynur. (2011). The Need For Character Education. *International Journal Of Sosial Science and Humanity Studies*. 3. (2). 23-32.
- Pemerintah Indonesia. (1989). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran RI (2). Jakarta: Sekretariat Negara.
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran RI (20). Jakarta: Sekretariat Negara.