

MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PERMAINAN SIRKUIT UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH KELAS ATAS

Indria Susilawati¹, Nur Moh Kusuma Atmaja²,

^{1,2}Program Studi Pendidikan Jasmani Dosen STKIP Melawi

Alamat : Jalan RSUD Melawi KM. 4 Kec. Nanga Pinoh, Kab. Melawi, Kalimantan Barat 78672

Email: indriasmile86@gmail.com ,atmajanur27@gmail.com,

Abstract: *This study aims to produce a physical education learning model through circuit games for character building for elementary school students, especially the upper class, which is integrated with the character values of cooperation, responsibility and honesty. This development research was carried out by adapting the following development research steps: (1) collecting information in the field and analyzing the information that has been collected, (2) developing the initial product (model draft), (3) expert validation and revision, (4) small-scale field trials and revisions, (5) large-scale field trials and revisions, and (6) manufacture of the final product. The data collection instruments used were: (1) interview guidelines, (2) score scales, (3) game observation guidelines, (4) game effectiveness observation guidelines, and (5) pilot observation guidelines. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The results of this study are in the form of a manual for learning physical education through circuit games for the formation of the character of cooperation, responsibility and honesty for upper grade elementary school students, which contains four types of games, namely: (1) a game that is fast, (2) a cloth volleyball circuit game, (3) football circuit game, (4) basketball circuit game, which has been validated by experts and teachers.*

Keywords: *Physical Education Learning Model, Character Formation*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit untuk pembentukan karakter bagi siswa sekolah dasar khususnya kelas atas yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter kerja sama, tanggung jawab dan kejujuran. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengadaptasi langkah-langkah penelitian pengembangan sebagai berikut: (1) pengumpulan informasi di lapangan dan melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (2) mengembangkan produk awal (draf model), (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi, (5) uji coba lapangan skala besar dan revisi, dan (6) pembuatan produk final. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) pedoman wawancara, (2) skala nilai, (3) pedoman observasi permainan, (4) pedoman observasi keefektifan permainan, dan (5) pedoman observasi terhadap guru pelaku uji coba. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini berupa buku panduan pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit untuk pembentukan karakter kerja sama, tanggung jawab dan kejujuran siswa sekolah dasar kelas atas, yang berisikan empat jenis permainan, yaitu: (1) permainan siapa cepat, (2) permainan sirkuit voli kain, (3) permainan sirkuit sepak bola, (4) permainan sirkuit basket, yang telah divalidasi oleh ahli dan guru.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Pembentukan Karakter

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada hakekatnya adalah “suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan bersifat menyeluruh (*holistic*) dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional” (Agus Mahendra, 2003: 3). Pembelajaran penjasorkes memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal domain pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain utama: psikomotor, afektif, dan kognitif. Namun demikian, ada satu kekhasan dan keunikan dari pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang tidak dimiliki oleh program pendidikan lain, yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor, yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian keterampilan geraknya. Di samping keunikan tersebut, bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tetap meningkatkan aspek-aspek yang berada dalam wilayah afektif dan kognitif.

Tujuan pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang dilakukan di sekolah dasar adalah memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, social dan emosional yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap, dan membiasakan hidup sehat. Melihat dari tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang dilakukan di sekolah dasar, terdapat salah satu tujuan yang terkait dengan kemampuan gerak dasar.

Pendidikan karakter dapat dilakukan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar yang diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran termasuk Pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani tersebut tidak hanya merupakan sebuah gerak badan, tapi juga alat yang strategis untuk membina karakter. Menurut Doty (2006, p.1) *People participate in sports for a variety of reasons health and fitness, stress management, socialization, relaxation, and others. One of the “other” reasons is character development.* Di dalam pendidikan jasmani banyak terkandung nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kejujuran, keberanian, kerja keras, pengendalian diri, tanggung jawab, kerja sama, keadilan, dan kebijaksanaan, menghargai lawan dan sebagainya yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas gerak dan dalam berbagai bentuk permainan. Dari pernyataan di atas jelas bahwa pendidikan jasmani dan olahraga dapat menjadi ujung tombak dalam mengubah karakter bangsa Indonesia menjadi lebih kuat.

Anak-anak adalah generasi yang akan menentukan nasib bangsa di kemudian hari. Karakter anak-anak yang terbentuk sejak sekarang akan sangat menentukan karakter bangsa di masa yang akan datang. Karakter anak-anak akan terbentuk dengan baik, jika dalam proses tumbuh kembangnya mendapatkan cukup ruang untuk mengekspresikan diri secara leluasa khususnya dalam aktivitas bermain.

Berdasarkan hasil data yang di peroleh penelitian di siswa kelas atas adalah 1) pendidikan jasmani sangat berperan penting dalam membina karakter anak, seiring majunya teknologi dan arus globalisasi nilai-nilai moral anak semakin terkikis, anak lebih cenderung bersifat individual kurang mau peduli satu sama lain. di dalam lingkungan sekolah anak kurang memiliki sikap tanggung jawab, kerjasama dan kejujuran khususnya terhadap tugas yang diberikan

oleh guru. 2) Dalam aspek kejujuran anak SD kelas atas khususnya kelas lima, sudah mulai timbul keinginan untuk bersikap tidak jujur baik itu pada saat bermain ataupun tidak mau mengakui kesalahan yang diperbuat dan justru kadang-kadang menuduh teman lainnya.

Oleh karena itu peneliti yakin, lewat permainan aktivitas jasmani upaya untuk membentuk karakter anak usia sekolah dasar khususnya kelas atas akan dapat dilakukan, sehingga peneliti tertarik untuk membuat model-model pembelajaran jasmani melalui permainan sirkuit yang di dalamnya terkandung nilai-nilai karakter positif untuk anak sekolah dasar. Peneliti berasumsi bahwa dengan membuat model-model permainan tersebut anak tidak hanya sebatas mengetahui nilai-nilai karakter yang baik, namun mau melakukan tindakan tersebut dan nantinya diharapkan menjadi habituasi (kebiasaan) dalam diri anak, sehingga diharapkan penerus bangsa ini nantinya akan memiliki karakter yang kuat sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, menurut Mulyatiningsih (2011) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sesuai dengan pendapat Borg dan Gall (1983: 772) bahwa "penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan

untuk dalam pendidikan dan pembelajaran untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk". Sama halnya dengan pendapat Wasis D. Dwiyo (2004: 4) menyatakan bahwa "penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang berorientasi pada sebuah produk". Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori kearah menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan langsung oleh para pengguna.

Penelitian menggunakan model pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi suatu proses dalam pendidikan dan pembelajaran. Model penelitian pengembangan menurut (Borg & Gall, 2007: 589-594) yaitu. (1) pengumpulan hasil riset, (2) Perencanaan, (3) mengembangkan

produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi untuk menyusun produk utama, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi produk final, dan (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan. Kemudian langkah - langkah tersebut diadaptasi menjadi 6 tahapan sebagai berikut: (1) Studi pendahuluan dengan melakukan pengumpulan informasi dan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) ujicoba lapangan dengan skala kecil dan revisi produk, (5) ujicoba skala besar dan revisi produk (6) Produk akhir.

Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk menyempurnakan model permainan sirkuit dengan mempraktekkannya secara langsung di lapangan. Dalam penelitian ini, uji coba produk/draf model pembelajaran permainan sirkuit dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Uji coba produk skala kecil dan besar dilakukan terhadap siswa kelas III SDN 17 Laman tanjung, yang berjumlah 15 siswa. Kemudian dalam tahap uji coba dilapangan peran-peran dari para pakar serta guru penjas adalah untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan kemudian setelah ujicoba skala luas maka akan menghasilkan sebuah model yang benar-benar valid.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik komunikasi langsung dengan menggunakan instrumen wawancara sebagai alat pengumpul data. Definisi dari teknik komunikasi langsung adalah mekanisme pengumpulan data yang dilakukan melalui kontak atau hubungan pribadi dalam bentuk tatap muka (*face to face relationship*) antara pengumpul data dengan responden, sedangkan wawancara adalah alat pengumpul data berupa tanya jawab antara pihak pencari informasi (*interviewer*) dengan sumber informasi (*responden/interviewee*) yang berlangsung secara lisan (Nawawi 2006, p.98). Untuk merekam hasil wawancara digunakan *handphone*.

Instrumen pengumpul data kedua yang digunakan yaitu skala nilai. Skala nilai ini digunakan untuk menilai kelayakan model permainan yang dikembangkan sebelum pelaksanaan uji coba skala kecil. Setelah para ahli menilai bahwa model permainan sudah sesuai dengan unsur-unsur dalam skala nilai, model permainan baru dapat diuji cobakan dalam uji coba skala kecil. Dalam skala nilai,

variabel atau tujuan penelitian diklasifikasikan secara rinci menjadi gejala-gejala dengan unsur-unsurnya. Klasifikasi tersebut disusun ke bawah, sedangkan ke samping dicantumkan kategori sesuai dengan maksud/tujuan penelitian, antara lain berupa urutan kualitas data yang dikumpulkan. Kategori yang dimaksud dalam skala penilaian ini adalah kategori berskala dua, yaitu sesuai dan tidak sesuai. Cara penggunaan skala nilai yaitu, bilamana muncul gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data, para pakar dan guru memberikan tanda cek (√) pada kolom kategori yang sesuai. Apabila gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data dinyatakan sesuai maka nilainya satu (1), apabila dinyatakan tidak sesuai maka nilainya nol (0).

Teknik pengumpulan data ketiga yang digunakan yaitu teknik observasi tidak langsung dengan instrumen observasi berupa daftar cek (*check list*) dan peralatan mekanik. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang di amati terlalu besar (Sugiyono, 2007, p.145). Teknik observasi tidak langsung merupakan cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang dilaksanakan setelah peristiwa atau situasi atau keadaannya terjadi.

Instrumen penilaian anak adalah format penilaian yang digunakan guru untuk menilai kinerja anak saat melaksanakan permainan-permainan yang dikembangkan. Dengan format penilaian

ini akan memudahkan guru dalam mengevaluasi penampilan anak dan ketercapaian indikator yang diharapkan dari tiap permainan. Terdapat empat format penilaian untuk empat permainan yang dikembangkan. Format penilaian untuk masing-masing permainan berbeda karena indikator tujuan permainan yang berbeda-beda dalam tiap permainan. Kisi-kisi format penilaian anak sama dengan kisi-kisi instrument untuk mengobservasi keefektifan model permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penilaian para ahli dan guru di lapangan terhadap model pembelajaran permainan dalam membentuk karakter kerja sama, tanggung jawab dan kejujuran meliputi. (1) observasi terhadap model permainan, (2) data penilaian terhadap karakter yang muncul dalam permainan.

Tabel 1. Data Skala Besar Ahli dan Guru Terhadap Permainan “voli kain”

Ahli Materi	Aspek Penilaian							Skor
	1	2	3	4	5	6	7	
Ahli 1	2	2	2	2	2	2	2	14
Ahli 2	2	2	2	2	2	2	2	14
Guru 1	2	2	2	2	2	2	2	14
Guru 2	2	2	2	2	2	2	2	14

Nilai Maksimal = 56

A : Nilai yang diperoleh, B: Nilai Maksimal
 $A/B \times 100\%$
 $56/56 \times 100 = 100\% =$ Kategori sangat baik
 Berdasarkan penilaian para ahli dan guru Data skala besar ahli terhadap karakter yang muncul pada model permainan voli kain pada karakter kejujuran pada uji coba skala besar terlihat bahwa hasil yang didapat menunjukkan nilai maksimal yaitu 56 dengan persentase 100%. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model permainan ini sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit.

Tabel II. Data Skala Besar Ahli dan Guru Terhadap Permainan “Sirkuit Sepak Bola”

Ahli	Aspek Penilaian							Skor
	Materi	1	2	3	4	5	6	
Ahli 1	2	2	2	2	2	2	2	14
Ahli 2	2	2	2	2	2	2	2	14
Guru 1	2	2	2	2	2	2	2	14
Guru 2	2	2	2	2	2	2	2	14

Nilai Maksimal = 56

A : Nilai yang diperoleh, B: Nilai Maksimal
 $A/B \times 100\%$
 $56/56 \times 100 = 100\% =$ Kategori sangat baik
 Berdasarkan penilaian para ahli dan guru Data skala besar ahli terhadap karakter yang muncul pada model permainan sepak bola pada karakter tanggung jawab pada uji coba skala besar terlihat bahwa hasil yang didapat menunjukkan nilai maksimal yaitu 56 dengan persentase 100%. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model permainan ini sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit.

Tabel III. Data Skala Besar Ahli dan Guru Terhadap Permainan “Sirkuit Basket Suki”

Ahli	Aspek Penilaian							Skor
	Materi	1	2	3	4	5	6	

Materi	Aspek Penilaian							Skor
	1	2	3	4	5	6	7	
Ahli 1	2	2	2	2	2	2	2	14
Ahli 2	2	2	2	2	2	2	2	14
Guru 1	2	2	2	2	2	2	2	14
Guru 2	2	2	2	2	2	2	2	14

Nilai Maksimal = 56

A : Nilai yang diperoleh, B: Nilai Maksimal
 $A/B \times 100\%$
 $56/56 \times 100 = 100\% =$ Kategori sangat baik
 Berdasarkan penilaian para ahli dan guru Data skala besar ahli terhadap karakter yang muncul pada model permainan basket suki pada karakter kerjasama pada uji coba skala besar terlihat bahwa hasil yang didapat menunjukkan nilai maksimal yaitu 56 dengan persentase 100%. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model permainan ini sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit.

Berdasarkan hasil dari uraian di atas peneliti berkesimpulan bahwa model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit dapat dijadikan salah satu bahan ajar untuk pembelajaran pendidikan jasmani.

Tabel IV. Data Skala Besar Ahli dan Guru Terhadap Permainan “Siapa Cepat”

Ahli	Aspek Penilaian							Skor
	Materi	1	2	3	4	5	6	
Ahli 1	2	2	2	2	2	2	2	14
Ahli 2	2	2	2	2	2	2	2	14
Guru 1	2	2	2	2	2	2	2	14
Guru 2	2	2	2	2	2	2	2	14

Nilai Maksimal = 56

A : Nilai yang diperoleh, B: Nilai Maksimal
 $A/B \times 100\%$

$56/56 \times 100 = 100\% =$ Kategori sangat baik
Berdasarkan penilaian uji coba skala besar dari para ahli terhadap keefektifan model permainan siapa cepat terlihat bahwa hasil yang didapat telah menunjukkan nilai maksimal yaitu 100% yang berada dalam kategori sangat baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model permainan ini sangat baik untuk menanamkan nilai-nilai kerja sama pada diri siswa.

Tabel IV. Data Skala Besar Ahli dan Guru Terhadap Permainan “Siapa Cepat”

Ahli	Aspek Penilaian							Skor
	1	2	3	4	5	6	7	
Materi								
Ahli 1	2	2	2	2	2	2	2	14
Ahli 2	2	2	2	2	2	2	2	14
Guru 1	2	2	2	2	2	2	2	14
Guru 2	2	2	2	2	2	2	2	14

Nilai Maksimal = 56

A : Nilai yang diperoleh, B: Nilai Maksimal
 $A/B \times 100\%$

$56/56 \times 100 = 100\% =$ Kategori sangat baik
Berdasarkan penilaian uji coba skala besar dari para ahli terhadap keefektifan model permainan siapa cepat terlihat bahwa hasil yang didapat telah menunjukkan nilai maksimal yaitu 100% yang berada dalam kategori sangat baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model permainan ini sangat baik untuk menanamkan nilai-nilai kerja sama pada diri siswa.

Permainan Voli Kain

Permainan ini bertujuan untuk mengembangkan aspek biomotor dan karakter kejujuran siswa. Adapun aspek biomotor yang berpengaruh yaitu: (1) kekuatan, (2) kelincahan dan (3) kemampuan koordinasi siswa dalam

melempar dan menangkap bola. Selain aspek biomotor permainan ini juga memfokuskan kepada pengembangan karakter siswa khususnya dalam hal kejujuran antara lain: (1) mau mentaati peraturan permainan, (2) tidak bermain curang, dan (3) mau mengakui kesalahan apabila melanggar peraturan

Cara bermain, Waktu aktivitas permainan sirkuit voli kain adalah 10 menit. Dalam permainan ini semua anggota dalam kelompok perlu berkerja sama untuk melempar bola dan menangkap bola dengan kain agar bola tidak jatuh dalam lapangan mereka. Masing-masing kelompok dapat melempar bola kekelompok lain yang berada disamping posisi sesuai dengan instruktur guru. jadi dibutuhkan kerja sama antar kelompok siswa dalam melakukan lemparan agar bola dapat melayang jauh dan sampai pada tempat yang diinginkan (kelompok siswa yang menerima). Bagi kelompok penerima bola berusaha bersama-sama kelompoknya (siswa) yang memeggang kain menangkap bola yang melayang dan jangan sampai bola jatuh ketanah, jadi dibutuhkan kerja sama antar kelompok siswa, setelah berhasil menangkap bola tersebut berusaha kembali melakukan serangan balik kedalam lapangan kelompok lain. Dan begitu seterusnya sampai waktu 10 menit. Apabila sudah 10 menit maka permainan voli parasut telah selesai.

Permainan Sirkuit Sepak Bola

Permainan ini bertujuan untuk mengembangkan aspek biomotor dan karakter siswa. Adapun aspek biomotor yang berpengaruh yaitu: (1) kekuatan, (2) kemampuan koordinasi siswa dalam

melempar dan menangkap bola, (3) kecepatan dalam mengejar dan menangkap bola. Selain aspek biomotor permainan ini juga memfokuskan kepada pengembangan karakter siswa khususnya dalam hal tanggung jawab antara lain: (1) bermain dengan sungguh-sungguh, (2) berusaha memasukan bola ke dalam gawang lawan, dan (3) menjaga gawang sendiri agar lawan tidak dapat memasukan bola.

Cara bermain (1) Siswa dibagi 2 kelompok, masih-masih kelompok berjumlah 5 siswa. (2) Siswa harus melakukan permainan menyerang dan bertahan (permainan invansi), pelaksanaan taktik penyerangan dan pertahanan secara sederhana dengan menggunakan keterampilan yang sudah dikuasai. (3) Bola yang digunakan dalam permainan ini berjumlah 1 buah bola. (4) Seluruh gawang berjumlah 10 dalam satu lapangan. (5) Dalam Satu kelompok/ regu memiliki 5 gawang yang harus di lindungi dari serangan lawan main. (6) Dalam permainan ini setiap siswa dapat menjadi penyerang dan penjaga gawang. (7) Masing-masing kelompok siswa berusaha mencetak angka/point dengan menendang bola ke gawang yang berupa botol (gawang lawan) (8) Proses permainan berlangsung selama 10 menit (9) Apabila sudah 10 menit maka terjadi pergantian kelompok yang bermain.

Permainan Sirkuit Basket Suki

Permainan ini bertujuan untuk mengembangkan aspek biomotor dan karakter siswa. Adapun aspek biomotor yang berpengaruh yaitu: (1) kekuatan, dan (2) kemampuan koordinasi siswa dalam mengoper bola. Selain aspek biomotor permainan ini juga memfokuskan kepada pengembangan karakter siswa khususnya dalam hal kerjasama antara lain: (1) siswa

mau bekerjasama sama dalam mengoper bola, (2) siswa tidak memilih teman tertentu dalam mengoper bola, (3) siswa tidak bertengkar dalam melakukan permainan.

Cara Permainan memasuki arena lapangan bola basket maka secepatnya siswa tersebut membagi 3 kelompok, setelah itu ketiga kelompok saling bermain permainan basket suki, Kelompok yang berada didalam lapangan tengah (kelompok bertahan menjaga ring basket), ketika kelompok bertahan dapat merebut bola dari kelompok penyerang selama didalam wilayahnya maka boleh memasukan bola ke ring basket. sedangkan kelompok penyerang bisa memasukan bola didalam wilayah kelompok bertahan, apa bila salah satu kelompok dapat memasukan bola kering basket maka posisi akan berubah dimana penyerang menjadi kelompok bertahan begitu pula sebaliknya .kelompok siswa yang paling banyak mendapatkan point/angka kelompok tersebutlah yang menang.

Permainan Siapa Cepat

Permainan ini bertujuan untuk mengembangkan aspek biomotor dan karakter siswa. Adapun aspek biomotor yang berpengaruh yaitu: (1) kekuatan, (2) kemampuan koordinasi siswa dalam melempar dan menangkap bola, (3) kecepatan dalam mengejar dan menangkap bola. Selain aspek biomotor permainan ini juga memfokuskan kepada pengembangan karakter siswa khususnya dalam hal tanggung jawab antara lain: (1) bermain dengan sungguh-sungguh, (2) berusaha memasukan bola ke dalam gawang lawan, dan (3) menjaga gawang sendiri agar lawan tidak dapat memasukan bola.

Cara bermain Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, Kelompok Siswa membuat barisan Siswa berhitung sesuai dengan jumlah yang ada, Siswa nomor urut pertama menguasai bola bersiap sedia menggiring bola. Setelah aba-aba mulai dari guru, siswa pertama bergerak atau berlari menggiring bola dengan berkeliling berputar dengan jalur lintasan yang sudah dibuat oleh guru. Siswa yang menguasai bola menggiring bola keluar dari barisan dan kemudian menggiring bola melewati lintasan sesuai dengan instruksi dari guru, berusaha melewati lintasan dan menyelesaikan tugas yang sudah di berikan guru. Apabila siswa sudah berhasil melewati rintangan yang ada dijalur lintasan yang sudah disediakan maka siswa yang tadi menggiring bola kembali kekelompoknya untuk memberikan bola pada siswa nomor urut dua. Setelah siswa nomor urut satu memberikan bola kepada siswa nomor urut dua, siswa nomor urut satu kembali kedalam barisan kelompoknya, baris diposisi paling belakang (urutan terakhir). bola secepatnya dioperkan kepada siswa yang mendapatkan nomor urut dua. Siswa nomor urut dua melakukan tugas yang dilakukan oleh siswa nomor urut satu tadi. Bola yang dikuasai oleh siswa yang mendapatkan nomer urut dua, kemudian mengoperkan bola ke siswa yang mendapatkan nomer urut tiga, dan seterusnya sampai bola kembali ke siswa yang mendapatkan nomor urut satu. Kelompok siswa yang paling cepat menyelesaikan mendapatkan Point dan begitu seterusnya sampai waktu 10 menit berakhir. Jadi kelompok siswa yang paling banyak menyelesaikan tugas mendapatkan point paling banyak, kelompok siswa tersebutlah yang menang

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian para ahli dan guru sebagai praktisi di lapangan menyatakan bahwa model pembelajaran

permainan yang disusun sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan nilai-nilai karakter, kerjasama, tanggung jawab dan kejujuran. Adapun aktivitas permainan yang dikembangkan antara lain: (1) permainan voli kain, (2) Permainan sirkuit sepak bola, dan (3) permainan sirkuit basket suki. Produk dari penelitian pengembangan ini yaitu buku panduan dan video pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalu. Model pembelajaran pendidikan jasmani untuk pembentukan karakter yang berjudul “Pembelajaran melalui permainan sirkuit untuk pembentuk karakter” dengan dikembangkannya model permainan tersebut diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memberikan pembelajaran ke siswa untuk menanamkan nilai-nilai karakter positif khususnya, kerja sama, tanggung jawab dan kejujuran.

SARAN

Saran pemanfaatan berdasarkan penelitian pengembangan ini yaitu agar model permainan yang dikembangkan dapat digunakan guru pendidikan jasmani sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang berbasis karakter dengan lebih menekankan terhadap nilai-nilai karakter yang ada di dalam permainan tersebut. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut, perlu ditingkatkan kemauan dan kesediaan guru untuk senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran dengan berbagai bentuk/model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan kualitas siswa dalam belajar, meskipun hal tersebut berarti menambah kesibukan guru dalam menyiapkan bahan-bahan pembelajaran.

Diseminasi hasil penelitian ini dapat dilakukan melalui seminar-seminar, dan dalam bentuk pembuatan artikel. Selain itu, dapat juga dilakukan melalui penelitian

tindakan kelas ataupun eksperimen dengan melibatkan guru SD untuk mengetahui efek nyata dari produk permainan ini dan dapat mengidentifikasi karakter setiap siswanya.

Untuk pengembangan produk lebih lanjut, selain berupa buku panduan permainan, produk penelitian dapat dibuat dalam bentuk CD pembelajaran. Di samping itu, perlu dilakukan penelitian yang melibatkan subjek coba lebih besar dan cakupan tempat uji coba yang lebih luas.

Penelitian Jurusan Kepelatihan
Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W_{jr} R. & Gall, J. P. 2007. *Educational research (an Introduction)*. 4th ed. New York: Longman
- Doty, J. 2006. "Sports Build Character". *Journal of College and Character* Volume VII, No. 3, April 2006
- Nawawi, Hadari & Hadari, Martini. (2006). *Instrumen penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mulyatingsih, Endang. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Wasis D. Dwiyo. (2004). *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Makalah. Lokakarya Metodologi