

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pentingnya Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) mulai hangat kembali diperbincangkan setelah munculnya Peraturan Presiden (Perpres) No. 87 tahun 2017 tentang PPK. Pada sebelumnya sudah muncul Peraturan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 82 pada tahun 2015 terkait upaya pencegahan dan penanganan kekerasan. Munculnya Perpres ini bukanlah tanpa alasan, tetapi melihat dampak sosial dekadensi moral yang semakin mengkhawatirkan ditengah masyarakat. Hal ini ditengarai karena munculnya ketidakjujuran siswa dalam mengerjakan soal-soal semester (Yang dkk., 2013). Perilaku korupsi berjamaah oleh para pejabat pemerintah (Syarif dan Prastiyo, 2018). Kasus kekerasan antara pelajar (Alfiana dkk., 2022). Upaya disintegrasi bangsa (Kadarisman, 2010). Politik identitas yang mengarah pada perpecahan (Lestari, 2018). Budaya sex bebas di kalangan remaja (Fatu dkk, 2022). kasus kekerasan di sekolah dan berbagai masalah sosial yang masih terjadi dimasyarakat (Siregar, 2013).

Data ICW (*Indonesia Corruption Watch*) berbasis media merdeka.com memaparkan bahwa terjadi tren peningkatan kasus pelaku dan korupsi setiap tahun. Sesuai dengan data rekapan tahun 2018 sebanyak 1.053 perkara dan 1.162 terdakwa, tahun 2019 sebanyak 1.019 perkara dan 1.125 terdakwa, tahun 2020 sebanyak 1.218 perkara dan 1.298 terdakwa dan tahun 2021 sebanyak 1.282 perkara dan 1.404 terdakwa. Kemudian jika dilihat dari rentang usia, terdakwa kasus korupsi termuda yaitu umur 24 tahun menjabat sebagai bendahara partai di kota Balikpapan dan usia tertua sebagai terdakwa korupsi yakni berusia 79 tahun yang berasal dari klaster anggota DPRD (Muhammad Radityo, 2022). Faktor penyebab korupsi sesuai Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan (BPKP) ada 3 faktor salah satunya karena unsur lemahnya moralitas (Sukarno W. Sumarto, 2016).

SIMFONI-PPA yang dirilis tahun 2023 jumlah kekerasan sebanyak 29.883 kasus, korban laki-laki berjumlah 6.332, korban perempuan berjumlah 26.161. Jumlah kasus berdasarkan tempat kejadian, menempatkan sekolah urutan keempat

dengan jumlah kasus sebanyak 1.788 kasus. Kemudian jumlah korban berdasarkan tempat kejadian, kembali sekolah pada urutan keempat dengan jumlah korban sebanyak 2.145 korban. Selain itu bentuk-bentuk kekerasan, yaitu urutan pertama kekerasan seksual sebanyak 13.156 kasus disusul kekerasan fisik sebanyak 10.500 kasus dan kekerasan psikis sebanyak 9.050 kasus. Sementara korban berdasarkan usia 13-17 tahun menempati urutan pertama sebanyak 11.324 kasus. Dan korban berdasarkan pendidikan, menempatkan jenjang SMA peringkat pertama dengan jumlah korban sebanyak 9.612 korban, SMP sebanyak 7.597 korban, SD sebanyak 6.914 korban (SIMFONI-PPA, 2023).

Secara keseluruhan data SIMFONI-PPA yang dirilis 1 Januari 2024 terjadi penurunan jumlah kasus dibandingkan tahun 2023. Pada tahun 2024 jumlah kekerasan sebanyak 18.428 kasus, korban laki-laki sebanyak 4.007, korban perempuan berjumlah 15.992. Berkaitan dengan jumlah kasus berdasarkan tempat kejadian, yaitu sekolah menempati urutan keempat dengan jumlah kasus sebanyak 1019 kasus, setelah kasus yang terjadi di rumah tangga, lainnya dan fasilitas umum. Kemudian jumlah korban berdasarkan tempat kejadian, sekolah berada di urutan keempat dengan jumlah korban sebanyak 1.332 korban, setelah jumlah korban dari rumah tangga, lainnya, dan fasilitas umum. Selain itu bentuk-bentuk kekerasan yang masih terjadi, yaitu urutan pertama bentuk kekerasan seksual sebanyak 8.537 kasus. Urutan kedua, kekerasan fisik sebanyak 6.400 kasus dan urutan ketiga, kekerasan psikis sebanyak 5.472 kasus. Adapun korban berdasarkan usia 13-17 tahun menempati urutan pertama sebanyak 7.097 kasus. Dan korban berdasarkan pendidikan, menempatkan jenjang SMA peringkat pertama dengan jumlah korban sebanyak 5.806 korban, SMP sebanyak 4.872 korban, SD sebanyak 4.300 korban (SIMFONI-PPA, 2024). Hasil analisis data menunjukkan jumlah kekerasan mengalami penurunan ditinjau secara kuantitas, namun yang menjadi perhatian bersama bahwa masih ada tindakan kekerasan yang terjadi di sekolah dan itu melibatkan remaja.

Berdasarkan data-data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada persoalan serius yang belum terpecahkan. Kasus korupsi yang menggurita dan terus mengalami peningkatan setiap tahunnya mengindikasikan bahwa moral anak bangsa berupa integritas dan kejujuran tidak lagi dianggap sebagai nilai yang

dijunjung tinggi, sehingga mengambil sesuatu yang bukan hak miliknya merupakan hal yang biasa dan wajar, bahkan memperkaya diri dan kolega dari hasil suap untuk sebuah gengsi menjadi hal lumrah (Marasabessy dkk., 2022). Secara kasat mata memang perilaku korupsi dilakukan oleh orang dewasa, tetapi pemicunya bisa disebabkan oleh kurangnya penerapan nilai-nilai karakter positif sejak masa kanak-kanak hingga remaja (Park dan Peterson, 2006). Belum lagi kasus kekerasan antara pelajar yang mudah dan sering terjadi diberbagai kota Indonesia, yang pemicunya pada hal-hal sepele seperti asmara, ejekan maupun *bullying* di media sosial, selalu diselesaikan dengan kekerasan (Dong dkk., 2020). Ini mengindikasikan bahwa ada yang perlu dibenahi dengan pola asuh pada keluarga maupun institusi pendidikan. Seharusnya pola asuh keluarga sebagai pendidikan awal menjadi sarana sosialisasi pendidikan karakter (Cheah dkk., 2021).

Pendidikan secara formal maupun nonformal sebagai alat untuk menciptakan sumber daya unggul dan berakhlak mulia terkesan kering dari nilai-nilai karakter (Olgun, 2012). Pendidikan lebih diarahkan pada kecerdasan intelektual maupun keterampilan, tetapi kurang dimaksimalkan pada aspek sikap (Paul, 1999). Sehingga yang terjadi adalah hasil dari pendidikan banyak menghasilkan manusia cerdas secara intelektual dan berhasil menduduki jabatan penting dalam pemerintahan tetapi tidak amanah (jujur) yang menyebabkan oknum tertentu tersandung kasus korupsi (Kobis dkk., 2016).

Sejatinya pendidikan berbasis pembelajaran harus mampu mengintegrasikan elemen intelektual, sikap dan keterampilan menjadi satu kesatuan secara utuh (Heidari dkk., 2016). Karena cerdas secara intelektual saja belumlah cukup tetapi harus ditopang oleh nilai-nilai karakter berupa sikap religius, sikap toleran, sikap jujur, sikap disiplin, sikap kreatif, sikap pekerja keras, sikap mandiri, sikap semangat kebangsaan, sikap demokratis, sikap rasa ingin tahu, sikap cinta tanah air (nasionalisme), sikap cinta damai, sikap menghargai prestasi, sikap komunikatif, sikap gemar membaca, sikap peduli sosial, sikap bertanggung jawab, dan sikap peduli lingkungan (Perpres No. 87 Tahun 2017).

Kegagalan dalam pendidikan karakter untuk peserta didik baik dimasyarakat maupun disekolah akan berdampak buruk bagi generasi muda kedepannya (Catalano dkk., 2008). Kasus tawuran, pembunuhan, hamil tanpa ikatan

perkawinan, serta perilaku anti sosial merupakan contoh kecil dari kegagalan pendidikan karakter di waktu muda. Rusaknya moral pada satu generasi akan berdampak pada rusaknya tatanan sosial di masyarakat (Scott, 2000).

Selama masa perkembangan remaja, seorang anak muda terus mengalami masa pubertas dan masa pertumbuhan, pengembangan kemampuan kognitif baru (yaitu kemampuan berpikir secara abstrak), pencarian dan pengembangan identitas personal dan seksual yang lebih matang, dan pengembangan kemampuan emosional secara pribadi, dan keinginan untuk mandiri secara finansial dari orang tuanya. Masa remaja semakin diakui sebagai periode kehidupan yang menimbulkan tantangan khusus untuk mengobati penyakit dan meningkatkan kesehatan. Tantangan utama masa remaja yaitu pencapaian kematangan biologis dan seksual, perkembangan identitas pribadi, perkembangan hubungan seksual yang intim dengan teman sebaya yang sesuai (Viner, 2013). Perkembangan usia remaja merupakan situasi transisi dari kondisi anak-anak menuju remaja awal (Afifi dkk., 2013).

Lembaga pendidikan (sekolah) diyakini sebagai tempat penyemaian benih-benih kebudayaan sejak masa kanak-kanak (Althof dan Berkowitz, 2006). Penanaman budaya kejujuran dapat dilaksanakan dengan manajemen sekolah yang baik dan dengan tahapan yang jelas (Suud dkk., 2019). Bahkan di Taiwan pendidikan karakter mulai diajarkan pada anak usia dini (Mei-Ju dkk., 2014). Pendidikan merupakan suatu pusat keunggulan sebagai upaya menyiapkan karakter individu yang unggul/kompetitif (Rokhman dkk., 2014). Bersamaan dengan itu semua orang tua menyekolahkan anak-anak mereka di suatu lembaga pendidikan dengan harapan, kelak anak-anak tersebut menjadi kebanggaan orang tua, berkarakter serta memiliki kompetensi akademik dan non akademik yang mumpuni. Proses menyiapkan seorang individu yang unggul dan memiliki keterampilan tinggi dibentuk dari proses pembelajaran yang berkualitas yang terintegrasi dengan pendidikan karakter (Mei-Ju dkk., 2014).

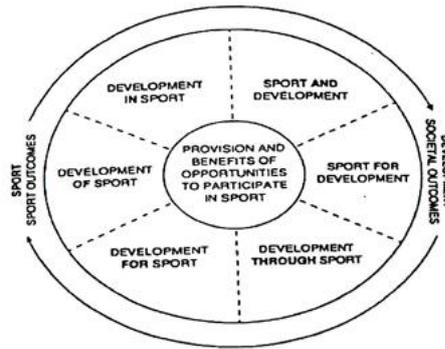
Sekolah sebagai tempat dalam mempersiapkan anak untuk menghadapi kehidupan, secara akademis dan moral (Birhan dkk., 2021). Setiap unsur dari pendidikan seperti standar penggunaan penilaian, pengembangan secara profesional, konsep kurikulum dan pengajaran serta lingkungan proses belajar

mestinya diselaraskan untuk membuat warga negara dengan keterampilan abad ke-21, yang dibutuhkan untuk keberhasilan dalam pekerjaan dan kehidupan. Kemampuan seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan inovasi harus diintegrasikan secara lebih lengkap kedalam setiap pendidikan anak bangsa (Kay dan Greenhill, 2011). Berkaitan dengan hal diatas peran pendidikan terutama para tenaga pengajar (guru) sangat penting dalam mengintegrasikan semua mata pelajaran dengan keterampilan abad ke-21.

Mengacu pada program pengembangan pemuda positif, yang dikenal dengan program Lima C (5C) yaitu *competence, confidence, character, connection, and compassion/caring* (Fraser dkk., 2005). Berdasarkan program 5C tersebut, unsur karakter menjadi fokus utama pada penelitian ini.

Pendidikan berbasis nilai (karakter) merupakan unsur utama yang berpengaruh terhadap cita-cita moral, etika, budaya, sosial dan spiritual yang dibutuhkan bagi perkembangan holistik anak-anak (Amollo dan Lilian, 2017). Karakter merupakan nilai positif dalam suatu kehidupan yang dapat diwujudkan dalam sikap, juga berdampak positif pada diri pribadi dan lingkungan. Efek karakter berasal dari pancaran olah pikir/akal, olah hati/perasaan, olah raga/fisik, serta olah karsa/cipta seseorang (Purwanto dan Susanto, 2018). Sehingga pokok karakter sebagai ciri khusus seseorang atau kelompok tertentu yang mengandung unsur nilai moral, kecerdasan kognitif, kecerdasan emosi dan kecerdasan religius, semangat juang, ketangguhan, loyalitas, jiwa cipta, serta yakin pada kemampuan sendiri untuk menghadapi berbagai tantangan.

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan pendidikan berbasis kegiatan fisik, juga sebagai salah satu instrument dalam mewujudkan tujuan pendidikan (Purwanto dan Susanto, 2018). Konsep ini mengisyaratkan tentang pergeseran cara pandang pengembangan olahraga. Astle dkk (2019) memberikan interpretasi berbeda tentang pengembangan olahraga.



Gambar 1.1 Pengembangan Olahraga

Model pengembangan olahraga menurut Astle dkk memunculkan dua dimensi utama yaitu *sport sport outcomes* dan *development societal outcomes*. *Sport sport outcome* mencakup pengembangan dalam olahraga, pengembangan olahraga dan pengembangan untuk olahraga. *Development societal outcomes* mencakup olahraga dan pengembangan, olahraga untuk pengembangan dan pengembangan melalui olahraga.

Tujuan utama pendidikan jasmani yang hendak diwujudkan bersifat menyeluruh/holistik, yang meliputi unsur fisik, unsur intelektual, unsur emosional, unsur sosial dan unsur moral (Bailey, 2006). Adapun tujuan lain belajar pendidikan jasmani yaitu: (1) Mewujudkan pondasi karakter yang ideal berbasis penghayatan nilai pada pendidikan jasmani/fisik, (2) Mengkonstruksi basis kepribadian yang ideal, toleransi dalam pluralitas, suka dengan kedamaian, dan peduli sosial yang tinggi. (3) Meningkatkan sikap disiplin, sikap bertanggungjawab, sikap sportif, dan sikap jujur berbasis kegiatan jasmani (Purwanto dan Susanto, 2018).

Proses penyelenggaraan pendidikan merupakan upaya pengkondisian manusia yang terus berlanjut hingga seumur hidup, kontribusi pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting, yang memberi peluang kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung pada berbagai pengalaman belajar berbasis aktivitas fisik, unsur bermain dan olahraga, serta dampak lebih jauh adalah prestasi akademik (CDC, 2010).

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas fisik yang juga sebagai bagian tidak terpisahkan dari pendidikan secara umum. Seiring waktu pendidikan jasmani bertransformasi sebagai instrument pembangunan berkelanjutan (Baena dkk., 2022), mendorong program pengembangan pemuda (Riciputi dkk., 2016), pengembangan karakter (Destani dkk., 2014; Camire dan

Trudel, 2010; Gough, 1998), dan menumbuhkan perilaku prososial (Pennington, 2017).

Substansi pendidikan karakter dalam lingkup pendidikan jasmani terimplementasi pada aspek afektif (Miller dkk., 1997). Proses pembiasaan pada aspek sikap dapat terwujud secara nyata jika diterapkan pada semua lini yaitu pada institusi pendidikan, institusi keluarga, dan masyarakat secara umum. Khusus untuk institusi pendidikan dapat dilakukan melalui aktivitas pembiasaan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) secara integral pada semua mata pelajaran, berbasis kebiasaan berbuat baik setiap hari, dan berbasis aktivitas ekstrakurikuler disekolah (Purwanto dan Susanto, 2018).

Pada mata pelajaran pendidikan jasmani terdapat berbagai aktifitas pembelajaran gerak salah satunya berbasis aktivitas permainan menggunakan bola besar yang terdiri atas permainan bola voli, sepak bola, dan bola basket (Jasmani, 2017; Guru, 2017). Permainan menggunakan bola besar yang dapat disampaikan pada mata pelajaran pendidikan jasmani, baik tingkat SD, SMP dan SMA merupakan olahraga yang digemari semua orang, bukan hanya di negara Indonesia namun diminati di berbagai belahan dunia. Bola besar adalah olahraga yang menyenangkan dan dapat dimainkan ditempat manapun dengan jumlah personil berapa pun, pemain/atlet dapat memperagakan penampilan secara individu yang baik, sebagai bagian dalam tim (Susanto dkk., 2023). Maka dari itu, olahraga ini dianggap cocok diadopsi di sekolah dikarenakan olahraga menggunakan bola besar memiliki unsur yang cocok dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam pendidikan jasmani di sekolah. Olahraga menggunakan bola besar memberikan teka-teki pedagogis karena mengajarkan aktivitas gerak tubuh dengan pendekatan taktis, sehingga mampu menghasilkan siswa yang terampil (Beard dan Mathias, 2020).

Permainan bola besar tersusun dari beberapa permainan yang diajarkan pada peserta didik (Santoso dkk., 2018). Permainan bola besar yang dimaksud yaitu permainan bola voli, permainan sepak bola dan permainan bola basket (Erlina, 2014). Pendekatan holistik melalui permainan bola voli untuk mengintegrasikan keterampilan hidup menjadi penting dalam membentuk karakter siswa (Mulyadi dkk., 2023). Keterampilan hidup seperti kerjasama tidak hanya berdampak pada

kemampuan siswa di sekolah tetapi juga membentuk sikap dan nilai-nilai moral diluar sekolah (Gulay dkk., 2010). Permainan bola voli yang diintegrasikan dengan keterampilan sosial secara nyata berdampak positif pada perkembangan sikap sosial peserta didik yaitu meningkatkan komunikasi verbal dan non verbal, meningkatkan empati, meningkatkan penghargaan terhadap perbedaan, dan meningkatkan kerjasama tim (Mulyadi dkk., 2023). Pendidikan jasmani melalui permainan bola voli harus mengambil peran secara aktif sebagai media, untuk menanamkan nilai-nilai karakter positif pada generasi muda (Prabowo dkk., 2024).

Selain permainan bola voli, peran guru dalam permainan sepak bola juga menjadi tanggung jawab yang menyertainya, serta bagian struktural dari semua program belajar mengajar (Estupinan dkk., 2022). Permainan sepak bola memiliki banyak nilai dalam membentuk karakter, antara lain nilai kerjasama, kejujuran, tanggung jawab, dan nilai sportif (Bahagia dkk., 2021). Sepak bola juga menawarkan perkembangan fisik dan mental yang harmonis bagi kaum muda (Popescu dkk., 2023).

Sebagai cabang olahraga yang sudah dikenal luas, permainan bola basket juga tidak hanya berfungsi untuk pembentukan tubuh, tetapi juga memiliki nilai-nilai spiritual, pemikiran dan nilai-nilai mendidik (Sun, 2014). Seorang guru pendidikan jasmani (pelatih sekolah) mesti bersikap proaktif dan memasukkan inisiatif pengembangan karakter ke dalam program pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan moral dan mengurangi kecurangan dalam olahraga sekolah menengah (Camire dan Trudel, 2010). Permainan bola basket di tingkat sekolah tidak hanya terbatas pada tingkat teknis, tetapi menempatkan bola basket pada posisi yang tinggi untuk mendidik orang melalui pembentukan kepribadian, mengembangkan kemampuan bertahan hidup, menumbuhkan sikap yang baik, memiliki keberanian untuk memikul tanggung jawab sosial dan menumbuhkan semangat kerja keras dan keuletan (Du dan Liu, 2021).

Beberapa hasil penelitian tentang pendidikan karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani telah dilakukan, sekaligus membedakan penelitian ini dengan penelitian lainnya. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Mouratidou dkk, bahwa pendidikan jasmani dan pengembangan moral berbasis program intervensi desain pendidikan jasmani yang tepat dapat mendukung perkembangan karakter

siswa (Mouratidou dkk., 2007). Pengintegrasikan pendidikan karakter melalui permainan dapat meningkatkan nilai kerjasama (Eliasa, 2014). Salah satu upaya untuk meningkatkan karakter positif dapat dilakukan dengan pembelajaran pendidikan jasmani (Marini dkk., 2021). Pendidikan jasmani berperan dalam meningkatkan konsentrasi pelajaran dan kinerja akademik, meningkatkan kemampuan fisik dan citra tubuh yang sehat pada masa remaja, meningkatkan motivasi, pengembangan sosialisasi, dan membangun karakter yang lurus (Jeon dkk., 2021). Namun yang menjadi kebaruan pada penelitian ini, dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu pada aspek langkah-langkah (fase) pembelajaran dan pengalaman belajar siswa.

Pada aspek langkah-langkah pembelajaran penelitian ini menggunakan 5 M yaitu membentuk kelompok, menyampaikan fokus karakter, mempraktekkan, menanyakan, dan melaporkan. (1) Membentuk kelompok, fase ini dimaksudkan agar setiap kegiatan praktek dilakukan minimal berpasangan. Tergantung banyaknya siswa dalam satu kelas, jika peserta didik banyak maka jumlah kelompoknya bisa ditambah. Tujuannya agar ada komunikasi antara siswa, ada kebersamaan dalam permainan, serta membangun komunitas sosial dalam permainan. (2) Menyampaikan fokus karakter, fase ini untuk memberi panduan kepada siswa bahwa dalam permainan yang diutamakan adalah nilai karakter yang diinginkan. Permainan hanyalah sebagai alat untuk menanamkan karakter, kalah dan menang tidak jadi patokan, yang terpenting peserta didik mengetahui dan mempraktekkan sebuah nilai dalam permainan. Penekanan bahwa mengimplementasikan karakter positif akan jauh lebih dihargai dari pada permainan itu sendiri. (3) Mempraktekkan, fase ini merupakan fase implementasi, dimana sebelumnya siswa sudah membentuk kelompok dan sudah mengetahui karakter yang akan dipraktekkan dalam permainan. Pada fase III ini, siswa sudah mempraktekkan langsung nilai-nilai karakter yang telah diketahui sebelumnya. Penting disini agar guru selalu memantau aktivitas siswa selama dalam pembelajaran, sehingga jika ada siswa yang kurang faham langsung diberitahu. (4) Menanyakan, fase ini dimaksudkan agar peserta didik dapat berdiskusi dan bercerita dalam kelompoknya, tentang karakter yang sudah dipraktekkan. Kemampuan siswa dalam mengartikulasikan karakter yang telah dipraktekkan

sangat diapresiasi. (5) Melaporkan, Fase ini berfungsi untuk membuat siswa dapat melaporkan kegiatan mereka secara umum dari aspek permainan maupun aspek karakter yang telah dipraktekkan.

Pada aspek pengalaman belajar, penelitian ini menggunakan pendekatan konstruktivisme yang berpusat pada siswa. Peserta didik dibimbing untuk mengidentifikasi dan menganalisis pentingnya olahraga, bersikap jujur, sportif dan kerjasama. Selain itu peserta didik mengintegrasikan secara nyata antara kegiatan praktek dengan penanaman nilai-nilai karakter positif. Nilai-nilai positif dalam olahraga tidak hanya sampai pada pengarahan tetapi peserta didik sudah mempraktekkan secara langsung bentuk-bentuk kejujuran, kerjasama dan sportifitas dalam permainan. Peserta didik bercerita tentang kegiatan yang sudah dilakukan selama pembelajaran berlangsung dan melakukan diskusi secara berkelompok untuk menjawab tugas-tugas yang telah diberikan, dan dibagian akhir peserta didik diberi tanggungjawab untuk melaporkan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas.

Fenomena saat ini, perdebatan pembinaan moral pada pendidikan jasmani disebabkan oleh banyaknya masalah moral yang sering terjadi pada setiap pertandingan olahraga. Misalnya, pemain tidak menunjukkan sportivitas dalam permainan yang berdampak pada sering terjadi pertengkaran sesama pemain, kasus pemukulan wasit, dan tidak mengakui keunggulan lawan (Wells dkk., 2008). Lebih lanjut menurut Wells dkk (2008) ketidakjujuran juga menghiasi perhelatan pertandingan misalnya, pemalsuan usia pemain, kasus suap dan penggunaan *doping*. Berbagai kasus tersebut merupakan fenomena yang sering muncul dalam dunia olahraga dan diduga sebagai dampak dari kegagalan proses pendidikan jasmani untuk membangun karakter anak bangsa. Kondisi pendidikan jasmani disekolah, berkaitan dengan pembentukan nilai-nilai karakter berbasis permainan bola besar belum menjadi target pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran hanya fokus pada keterampilan permainan. Sehingga integrasi pendidikan karakter melalui permainan bola besar tidak menjadi agenda penting guru pendidikan jasmani (Sumber guru pendidikan jasmani).

Selain itu proses pembelajaran pada pendidikan jasmani di lembaga sekolah lebih mengutamakan pada aspek kognitif dan psikomotorik siswa, tetapi kurang

menggali potensi karakter (afektif), walaupun didalam rencana program pembelajaran (RPP) tertera aspek karakter yang diharapkan namun dalam pelaksanaannya aspek karakter terlupakan (Muhtar dkk., 2021). Integrasi pendidikan karakter sudah disarankan dalam mata pelajaran namun model integrasi pendidikan karakter dalam aktifitas permainan bola besar belum dibahas secara spesifik pada pembelajaran pendidikan jasmani di lembaga sekolah (Rokhman dkk., 2014). Pendidikan karakter dalam pendidikan jasmani saat ini hanya dipandang dengan wacana konseptual, namun konsep tersebut belum terintegrasi pada pendidikan jasmani (Muhtar dan Dallyono, 2020). Pendidikan karakter yang diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani saat ini hanya dilaksanakan dalam bentuk pengarahan, pembinaan, dan saran, namun belum terintegrasi dalam skema pembelajaran (Suherman A, 2018). Studi lebih lanjut perlu mendefinisikan model hipotetis pendidikan karakter terpadu pendidikan jasmani (Suherman A, 2016).

Aktivitas pembelajaran yang baik membutuhkan pengimplementasian model pembelajaran yang tepat, terutama dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Dupri dkk., 2020). Pentingnya penataan secara sengaja (*Intentionally structuring*) (Bean dan Forneris, 2016; Lapsley dan Woodburry, 2016). Perlunya pelibatan remaja dalam aktivitas olahraga untuk pengembangan kecakapan hidup (Kendellen dkk., 2017). Oleh karena itu kebutuhan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter berbasis permainan menggunakan bola besar dalam pembelajaran pendidikan jasmani menjadi hal penting untuk diwujudkan. Terutama untuk mengeksplorasi dan memberikan gambaran pedagogi moral dengan membuat produk model pendidikan karakter berbasis permainan bola besar, dimana permainan bola besar dijadikan sebagai media untuk memperkenalkan dan membentuk karakter positif peserta didik. Penelitian ini diharapkan menjadi kerangka konseptual yang dapat dijadikan sebagai pedoman untuk guru dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Juga berkontribusi dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter baik, maka kebutuhan terhadap model pembelajaran pendidikan karakter menjadi suatu keharusan (Metzler, 2017).

1.2 Perumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang permasalahan, maka rumusan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Apa kebutuhan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani?
- 1.2.3 Bagaimana pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani?
- 1.2.4 Bagaimana implementasi model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani?
- 1.2.5 Bagaimana produk akhir model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Untuk mengetahui kebutuhan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani.
- 1.3.2 Untuk mengetahui rancangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani.
- 1.3.3 Untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani.
- 1.3.4 Untuk mengetahui implementasi model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani
- 1.3.5 Untuk mengetahui produk akhir model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ada empat yaitu:

- 1.4.1 Berkontribusi pada pembaca dengan menghadirkan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan

jasmani sebagai rujukan alternatif pada mata pelajaran pendidikan jasmani di lembaga sekolah.

- 1.4.2 Fenomena saat ini proses belajar mengajar pendidikan jasmani di lembaga sekolah lebih difokuskan pada aspek kognitif dan psikomotik siswa tetapi kurang menggali potensi karakter (afektif). Walaupun didalam rencana program pembelajaran (RPP) tertera aspek tujuan karakter yang dituju namun dalam pelaksanaannya aspek karakter terlupakan. Oleh karena itu, perlu merumuskan sebuah model pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang nantinya dapat dijadikan rujukan.
- 1.4.3 Hasil penelitian ini menghadirkan sebuah model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani, untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran jasmani di sekolah yang tidak memperkuat pendidikan karakter (afektif).
- 1.4.4 Aspek isu atau aksi sosial, adapun hasil penelitian ini berkontribusi pada salah satu alternatif model penguatan pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani dengan mengintegrasikan pendidikan karakter yang bisa digunakan oleh semua guru pendidikan jasmani disetiap aktivitas pembelajaran di kelas.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan batasan masalah yang akan dikaji dalam suatu penelitian. Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

- 1.5.1 Pendidikan karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani hanya membahas nilai kerjasama, kejujuran dan sportivitas.
- 1.5.2 Permainan bola besar dalam penelitian ini yaitu permainan bola voli, sepak bola dan bola basket.
- 1.5.3 Jumlah responden yang diteliti hanya melibatkan satu sekolah tanpa kelompok pembanding.