

## **BAB VI**

### **SIMPULAN DAN IMPLIKASI**

#### **6.1 Simpulan**

Hasil penelitian yang dikembangkan berupa model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani. Berikut ini merupakan kesimpulan dari penelitian.

##### **6.1.1 Kebutuhan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Bola Besar Dalam Pendidikan Jasmani**

Analisis kebutuhan diperoleh dari hasil angket siswa dan wawancara guru serta hasil belajar siswa sebagai pendukung. Kebutuhan model pembelajaran pendidikan jasmani dapat dilihat dalam tiga aspek yaitu, kebutuhan model pendidikan karakter berbasis permainan bola besar, kebutuhan bahan ajar dan kebutuhan evaluasi pembelajaran. Kebutuhan model pembelajaran, siswa membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan, integratif, kontekstual, berpikir mandiri dan berdasarkan pengalaman. Kebutuhan bahan ajar, siswa membutuhkan materi yang disajikan secara integratif, dalam hal ini materi yang tidak terpisah antara aspek pengetahuan, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Unsur ketiga aspek tersebut tersaji dalam satu bahan ajar. Kebutuhan evaluasi, siswa membutuhkan evaluasi secara bersama-sama berbasis refleksi, evaluasi dalam proses pembelajaran dan evaluasi sumatif.

##### **6.1.2 Rancangan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Bola Besar Dalam Pendidikan Jasmani**

Rancangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani yaitu (1) rasional model, (2) tujuan pembelajaran, (3) sintak, (4) sistem sosial, (5) prinsip reaksi, (6) sistem pendukung, (7) dampak instruksional, (8) evaluasi pembelajaran.

Rasional model berkaitan dengan penjelasan latar belakang pengembangan model pendidikan karakter, masalah-masalah pembelajaran pendidikan jasmani dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Rasional Model P2K-BPB2 memuat tiga indikator latar belakang pengembangan model yaitu (1) ketiadaan bahan ajar pendidikan karakter berbasis permainan bola besar, (2)

kesulitan mengintegrasikan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar, (3) kesulitan melakukan evaluasi pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar.

Tujuan pembelajaran meliputi tiga aspek yaitu (1) meningkatkan kemampuan kognitif (memahami nilai-nilai karakter dan materi permainan bola besar), (2) meningkatkan kemampuan afektif (integrasi nilai-nilai karakter berbasis permainan bola besar), (3) meningkatkan kemampuan psikomotorik (memperagakan nilai-nilai karakter berbasis permainan bola besar).

Sintak Model P2K-BPB2 terdiri dari lima fase yaitu (1) membentuk kelompok, (2) menyampaikan fokus karakter, (3) mempraktekkan, (4) menanyakan dan (5) melaporkan.

Sistem sosial menjelaskan pola hubungan antara guru dan siswa dalam menggunakan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar. Sistem sosial yang dibangun dalam Model P2K-BPB2 yaitu (1) guru sebagai pembimbing, yaitu guru berperan sebagai fasilitator, motivator, mediator dan evaluator yang mengantarkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan kemandirian siswa dalam kegiatan praktek maupun diskusi kelompok. (2) berpusat pada siswa, yaitu para siswa lebih aktif dan inisiatif dalam kegiatan praktek olahraga dan berdiskusi, selain itu para siswa selalu mempraktekkan karakter positif (jujur, kerjasama dan sportiv) baik dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam kehidupan disekolah.

Prinsip reaksi dimaksudkan bagaimana guru merespon dan memperhatikan siswa. Prinsip reaksi berkaitan dengan reaksi guru terhadap aktivitas siswa. Prinsip reaksi terdiri dari dua bentuk yaitu (1) menerima tanggapan siswa dan (2) kesadaran terhadap nilai-nilai karakter. Sistem pendukung, Sistem pendukung merupakan sesuatu kondisi dimana suatu model dapat diimplementasikan sistem pendukung Model P2K-BPB2 yaitu (1) sumber materi, (2) bentuk-bentuk permainan, (3) sarana dan prasarana.

Dampak instruksional, berkaitan dengan dampak langsung dari suatu pelajaran sebagaimana yang disengaja oleh guru. Dampak instruksional model pendidikan karakter berbasis permainan bola besar yaitu, (1) siswa memiliki pemahaman kritis terkait nilai-nilai positif berbasis permainan bola besar, (2) siswa

mampu mensimulasi antara konsep nilai-nilai positif dengan aktivitas permainan bola besar, (3) siswa memiliki sikap yang baik dalam pembelajaran. (4) siswa termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran kolaborasi, (5) siswa mampu membangun kesadaran kritis antara pemahaman nilai-nilai karakter positif disekolah dengan realitas kehidupan sosial dikeluarga, (6) siswa termotivasi dan percaya diri untuk mengartikulasikan apa yang ada dipikiran dalam kegiatan diskusi kelompok. (7) siswa merasakan pembelajaran bermakna dari aktivitas jasmani terhadap pengamalan nilai-nilai karakter.

Evaluasi model merupakan evaluasi yang dilakukan dengan tujuan agar model yang telah dikembangkan dapat bermanfaat dengan baik dan dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar yaitu, aktivitas siswa menggunakan observasi, respon siswa menggunakan angket, hasil belajar untuk kognitif menggunakan pilihan ganda, nilai afektif menggunakan observasi, dan nilai psikomotorik menggunakan unjuk kerja.

### **6.1.3 Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Bola Besar Dalam Pendidikan Jasmani.**

Pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar melalui tahap uji validasi ahli. Uji validasi yang dilakukan 3 orang ahli pendidikan jasmani dengan kategori sangat layak untuk diimplementasikan. Instrumen yang dinilai pada uji validasi yaitu rasional model, tujuan pembelajaran, sintak, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan evaluasi, dinyatakan “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar sangat layak untuk diimplementasikan pada ujicoba pertama.

### **6.1.4 Implementasi Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Bola Besar Dalam Pendidikan Jasmani**

Ujicoba pertama diterapkan pada siswa berjumlah 17 orang. Hasil ujicoba pertama menghasilkan beberapa data, yaitu data aktivitas siswa, respon siswa, respon guru dan hasil belajar siswa. Data aktivitas siswa, memuat 4 kriteria yang dianalisis yaitu (1) siswa yang hadir pada pembelajaran, (2) siswa yang

memperhatikan materi, (3) siswa yang bertanya tentang materi dari guru, dan (4) siswa yang memberi tanggapan terhadap materi pembelajaran.

Data respon siswa terbagi atas dua bentuk, yaitu (1) data respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan kualifikasi “sangat layak” untuk diimplementasikan. (2) data respon siswa terhadap karakter menunjukkan kualifikasi “sangat layak” diimplementasikan. Data respon guru menunjukkan kualifikasi “layak” untuk di implementasikan. Data hasil belajar, menggambarkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa pada ujicoba pertama dengan kategori “cukup efektif” yang memuat aspek pengetahuan, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Ujicoba kedua dilakukan pada siswa berjumlah 67 orang yang dibagi dalam tiga kelas. Hasil ujicoba kedua menghasilkan beberapa data, yaitu data aktivitas siswa, respon siswa, respon guru dan hasil belajar siswa. Data aktivitas siswa, memuat 4 kriteria yang dianalisis yaitu (1) siswa yang hadir pada pembelajaran, (2) siswa yang memperhatikan materi, (3) siswa yang bertanya tentang materi dari guru, dan (4) siswa yang memberi tanggapan terhadap materi pembelajaran.

Data respon siswa terbagi atas dua bentuk, yaitu (1) data respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan kualifikasi “sangat layak” untuk diimplementasikan. (2) data respon siswa terhadap karakter menunjukkan kualifikasi “sangat layak” diimplementasikan. Data respon guru menunjukkan kualifikasi “sangat layak” untuk di implementasikan. Data hasil belajar, menggambarkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa dengan kategori “cukup efektif”, yang memuat aspek pengetahuan, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

#### **6.1.5 Produk Akhir Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Bola Besar Dalam Pendidikan Jasmani**

Model akhir penelitian ini yaitu model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani layak digunakan pada pembelajaran pendidikan jasmani disekolah. Produk akhir dari model pembelajaran yang dikembangkan memiliki sistematika yaitu rasional model, tujuan pembelajaran, sintak, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional, lingkungan belajar dan evaluasi pembelajaran.

Rasionalitas model berpijak pada latar belakang model pembelajaran yang dihasilkan. Tujuan pembelajaran berkaitan dengan target yang hendak dicapai dalam suatu pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari 3 tujuan pembelajaran yaitu, (1) penguasaan materi pendidikan karakter (kerjasama, kejujuran, sportivitas) dan permainan bola besar (bola voli, sepak bola, bola basket) yang berdampak pada kemampuan kognitif, (2) integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran yang berdampak pada kemampuan afektif, (3) siswa memperagakan kemampuan psikomotorik (praktek penanaman nilai-nilai karakter berbasis permainan bola besar).

Sintak Model P2K-BPB2 terdiri dari lima fase yaitu (1) membentuk kelompok (2) menyampaikan fokus karakter, (3) mempraktekkan, (4) menanyakan, dan (5) melaporkan. Sistem sosial mencakup guru sebagai pembimbing dan berpusat pada siswa, Prinsip reaksi berkaitan dengan tanggapan terhadap aktivitas siswa dan kesadaran terhadap nilai-nilai karakter. Sistem pendukung mencakup sumber materi, bentuk-bentuk permainan dan sarana dan prasarana. Dampak instruksional berkaitan dengan dampak langsung pembelajaran.

Lingkungan belajar model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani yaitu pembelajaran berdasarkan keleluasaan siswa untuk berpikir, pembelajaran dibangun dari pengalaman, dan pembelajaran kontekstual. Lingkungan belajar keleluasaan siswa diperlukan agar siswa dapat menemukan ide-ide nilai positif dalam pembelajaran. Belajar berdasarkan pengalaman siswa diperlukan agar siswa dapat mengkomunikasikan pengalaman belajar siswa dalam sebuah kegiatan diskusi kelompok. Lingkup belajar kontekstual diperlukan agar siswa dapat belajar secara nyata memadukan nilai-nilai positif dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.

Evaluasi pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani yaitu evaluasi aktivitas siswa menggunakan lembar observasi, respon siswa menggunakan angket, hasil belajar aspek kognitif menggunakan pilihan ganda, nilai aspek afektif menggunakan lembar observasi, dan nilai aspek psikomotorik menggunakan unjuk kerja.

## **6.2 Implikasi**

Berdasarkan temuan dan pembahasan, penelitian ini berdampak pada beberapa hal, yaitu (1) produk pengembangan model pendidikan karakter ini, berusaha untuk menjembatani dan mengintegrasikan pendidikan karakter berbasis permainan tradisional dalam pendidikan jasmani. (2) Melalui produk pengembangan ini siswa didorong untuk mengenal nilai-nilai karakter secara mandiri. (3) Integrasi pendidikan karakter dalam pendidikan jasmani sebagai upaya pembentukan karakter siswa, (4) Siswa selalu mempraktekkan nilai karakter kejujuran, kerjasama dan sportivitas disetiap aktivitas pembelajaran. (5) Siswa termotivasi untuk percaya diri menyampaikan pendapat baik secara mandiri atau berkelompok. (6) Model pendidikan karakter dapat di implementasikan pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

### **6.2.1 Aspek teoritis**

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

### **6.2.2 Aspek Praktik**

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.

### **6.2.3 Aspek Kebijakan**

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). Oleh karena itu model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola ini dapat dijadikan rujukan untuk semua guru pendidikan jasmani.

### 6.3 Rekomendasi

Mengacu pada hasil penelitian yang telah selesai dilakukan, penulis memberikan beberapa rekomendasi yaitu:

1. Untuk sekolah, agar kiranya perlu dipertimbangkan menjadwalkan mata pelajaran pendidikan jasmani pada jam pertama, selain itu jumlah jam pelajaran agar ditambah sesuai dengan ketentuan (3 x 40 menit) serta penyediaan fasilitas pembelajaran. Khusus untuk pendidikan karakter agar menjadi kebijakan sekolah secara masif pada semua mata pelajaran serta perlu ada kerjasama dengan orang tua siswa untuk memperhatikan sikap siswa selama berada dalam pengawasan orang tua langsung dirumah.
2. Untuk guru, agar disetiap pembelajaran, selalu mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pendidikan jasmani pada sub materi apapun, pendidikan jasmani tidak hanya fokus pada keterampilan psikomotorik saja, tetapi tidak kalah pentingnya menyentuh aspek pengetahuan dan sikap. Oleh karena itu pendidikan jasmani dapat dijadikan sebagai instrumen pembangunan karakter peserta didik dan bukan sebagai tujuan akhir.
3. Untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini masih terbatas hanya diterapkan pada satu sekolah (SMP) dengan melibatkan 84 siswa tanpa kelompok pembandingan. Oleh karena itu penelitian selanjutnya perlu melibatkan banyak siswa dan guru dari beberapa sekolah.