

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat diperoleh simpulan sebagai berikut : *Pertama* : Terdapat pengaruh yang signifikan antara Penerapan Model Pendidikan Karakter Berbasis “*Games*” yaitu integrasi dari model TGfU-TPSR dengan TGT-TPSR dengan Tanggungjawab Siswa kelas IV SD di Boyolali Jawa Tengah. Hal tersebut dilihat dari hasil analisis data yang dilakukan setelah diberikan perlakuan hasil penghitungan diperoleh nilai F hitung untuk Model Pembelajaran adalah 13,707 dengan nilai sig sebesar 0,001. Dengan demikian kedua model tersebut sama-sama dapat menjadi solusi untuk mengatasi degradasi karakter pada anak dan tentunya dapat dijadikan acuan untuk membentuk karakter tanggung jawab khususnya pada anak kelas IV sekolah dasar jika penerapannya tepat. Kedua model tersebut memiliki kesamaan karakteristik yaitu sama-sama menggunakan game sebagai strategi mengajarnya, walaupun pengemasannya berbeda, namun keduanya memiliki efek yang sama yaitu dapat sebagai rujukan membentuk karakter tanggung jawab jika diintegrasikan dengan model pembelajaran *Teaching Personal and Social Responsibility* (TPSR).

Kedua: Terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh gender laki-laki dan perempuan terhadap tanggungjawab . Hal tersebut dilihat dari Nilai F hitung untuk Gender adalah 13,128 dengan nilai sig sebesar 0,001. Dengan demikian gender berkontribusi terhadap optimalisasi penerapan model pendidikan karakter berbasis “*Games*” , sehingga guru PJOK SD diharapkan memahami bahwa secara sosiokultural dan psikososial anak laki-laki dan perempuan itu berbeda penanganannya dalam penanaman karakter tanggung jawab melalui pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai strateginya. Anak laki-laki cenderung senang dengan permainan yang menggunakan aktivitas gerak otot besar dan bersifat menantang dalam kehidupannya sehari-hari. Sedangkan anak

perempuan lebih menonjolkan aktivitas verbalnya dalam melakukan permainan di kehidupan sehari-hari. Mereka tidak merasa nyaman jika langsung ditandingkan dalam satu permainan cabang olahraga yang melibatkan otot besar. Anak perempuan tidak suka bersaing secara terbuka, untuk itu ia perlu waktu dalam memahami sebuah permainan dalam pembelajaran PJOK di sekolah.

Ketiga : Terdapat Interaksi antara Model Pendidikan Karakter Berbasis “Games” dan gender, dimana berdasarkan analisis data penelitian harga F sebesar 36,730 dan signifikansinya lebih rendah dari 0,05, yakni 0,000. Sehingga integrasi dari model TGfU-TPSR atau yang disebut dengan “Model pendidikan Karakter Berbasis “Games” itu lebih optimal diajarkan untuk siswa perempuan, mengingat siswa perempuan mayoritas secara sosiokultural kurang dalam melakukan aktivitas permainan yang melibatkan otot besar seperti permainan yang sesuai dengan kurikulum dalam pembelajaran PJOK di SD, sehingga mereka harus diberikan waktu untuk memahami tentang “apa” permainan tersebut dan “bagaimana” memainkannya baru kemudian setelah paham mereka siap ditandingkan. Sedangkan integrasi model pembelajaran TGT-TPSR dalam “Model pendidikan Karakter Berbasis “Games” lebih optimal diterapkan untuk gender laki-laki mengingat dalam kesehariannya secara sosiokultural anak laki-laki sering melakukan permainan yang melibatkan otot besar, permainan tersebut mungkin sudah pernah dia alami diluar jam mata pelajaran PJOK. Pengalaman permainannya didapatkan waktu mereka bermain dengan ayah mereka, atau dengan teman sepermainan mereka di rumah. Hal ini sangat mendukung pada penguasaan ketrampilan bermain yang sesuai dengan materi ajar dalam kurikulum pembelajaran PJOK di SD sehingga guru bisa langsung mengadakan tournament atau pertandingan anak tetap merasa nyaman dalam pembelajaran tidak perlu meluangkan waktu yang lebih banyak untuk memahamkan keterampilan gerak yang harus dikuasai siswa dalam permainan. Sehingga guru lebih mudah membentuk tanggung jawab siswa melalui model tersebut.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan maka diperoleh implikasi sebagai berikut; Model pembelajaran penjas antara TGT dan TGfU yang diintegrasikan dengan TPSR tersebut bisa digunakan sebagai media pembentuk tanggungjawab siswa jika penerapan dan porsinya dilaksanakan secara tepat. Materi ajar yang dirasa tepat dan efektif digunakan untuk pembentukan sikap tanggungjawab anak adalah materi ajar berbasis permainan “*Games*”, mengingat dunia anak adalah dunia bermain. Jenis permainan yang diajarkan dalam pendidikan jasmani secara empiris melalui refleksi diri siswa berpengaruh terhadap pembentukan tanggungjawabnya. Permainan yang termasuk dalam kategori invasi atau territorial (pertandingan) seperti : sepak bola, bola tangan, dan permainan tradisional bebetengan lebih memiliki tingkat konflik yang 96 mana siswa lebih mudah terprovokasi untuk melakukan perbuatan sif, berantem untuk memperebutkan kemenangan dalam bermain. Sebaliknya permainan dalam klasifikasi Striking / fielding seperti : kasti, bola bakar, lari estafet, lompat tali tidak banyak menimbulkan konflik pada saat permainan berlangsung. Dengan demikian selain penerapan model pembelajaran berbasis permainan ternyata jenis permainan yang diajarkan juga memiliki kontribusi untuk membentuk sikap tanggungjawab anak. Perbedaan jenis permainan dalam materi ajar juga mempengaruhi tinggi rendahnya komponen pembentuk sikap tanggungjawab seperti rasa hormat, partisipasi usaha, kemandirian dan perhatian terhadap sesama.

Perbedaan gender ternyata memiliki sikap bawaan yang berbeda pada diri anak baik secara biologis maupun psikososial. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan gender perempuan cenderung tidak suka dengan kompetisi secara terbuka, mereka lebih suka bergerombol dan saling berbicara dengan teman sejenisnya. Model pembelajaran TGfU lebih efektif memfasilitasinya dalam memahami tanggungjawabnya saat dilaksanakan permainan sehingga bisa digunakan sebagai media pembiasaan untuk membentuk tanggungjawab. Gender laki-laki sangat menikmati kompetisi permainan bersifat terbuka, mereka lebih senang bertanding dan bersaing dengan teman sejenisnya. Model pembelajaran

TGT lebih tepat dan efektif untuk memfasilitasi terbentuk dan membiasakan sikap tanggungjawabnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diambil dan implikasi yang ditimbulkan, maka disarankan sebagai berikut :

1. Kepada guru PJOK di Sekolah Dasar supaya dapat menerapkan model Pendidikan Karakter Berbasis “*Games*” untuk membentuk sikap tanggungjawab siswa.
2. Perbedaan gender dan karakteristiknya secara psikososial hendaknya menjadi bahan pertimbangan guru PJOK dalam memilih model pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat memberikan layanan dalam mengajar pendidikan jasmani yang lebih efektif dan efisien.
3. Kepada peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pengembangan wawasan keilmuan khususnya tentang pendidikan karakter anak melalui mata pelajaran PJOK di Sekolah Dasar.
4. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan untuk bisa melanjutkan penelitian ini dengan mengujicobakan model-model pembelajaran yang lain yang dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran TPSR sebagai sarana untuk membentuk pembiasaan sikap tanggung jawab (*responsibility*) dan untuk lebih terpacu lagi menggali nilai sikap selain tanggungjawab yang belum diteliti, saya sangat mengharapkan akan muncul penelitian-penelitian baru setelah adanya penelitian ini.
5. Kepada pemerintah dan pengembang kurikulum dapat digunakan sebagai rujukan khususnya dalam mengimplementasikan pendidikan karakter melalui mata pelajaran PJOK.

Sri Santoso Sabarini, 2017

PENGARUH MODEL PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS “GAMES” TERHADAP TANGGUNG JAWAB SISWA BERDASARKAN GENDER DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu