

PEMBENTUKAN NILAI PEDULI MELALUI AKTIVITAS BERMAIN

Bernard, Djawa - Toho Cholik Mutohir, & Ali Maksu

Universitas Negeri Surabaya, Kampus Ketintang Surabaya
email: bernaddjawa6@gmail.com

Abstract: The Formation of Caring Value Through Playing Activities. This research is the development of a quantitative approach, involving design pretest-posttest randomized control group design. The research variables that have two dependent variables (the value of caring students), and the independent variables (physical activity program). The study population were students at Surabaya State University Laboratory School. Samples were students of class IV A, B, C totaling 52 students, with a cluster sampling technique sampling. Questionnaire instrument the value of caring students developed by researchers who have been valid. Retrieval of research data during an observation supported by teachers Penjasor, quantitative data filling the questionnaire results were analyzed with care value T. Test results showed that based on test results T, P-value less than the significance of $0.000 < \alpha (0.05)$ thus received, Results can be concluded (1) the establishment of the value of care through play activities can be applied to the fourth grade students Laboratory UNESA. (2) there was a significant effect of game model based on the learning value of care PJOK the fourth grade students Unesa Laboratory, so that the model-based game is a model of effective care. (3) obtained significance value of $0.000 < \alpha (0.05)$ treatment of game model grades concerned about caring attitude fourth grade students Unesa Laboratory.

Keywords: values, caring, playing, physical activity

Abstrak: Pembentukan Nilai Peduli Melalui Aktivitas Bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembentukan nilai peduli melalui aktivitas bermain. Penelitian pengembangan dilakukan dengan rancangan penelitian *pre test-post test randomized control group design*. Populasi penelitian adalah siswa di Sekolah Laboratorium Universitas Negeri Surabaya. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV A, B, C sejumlah 52 siswa, teknik pengambilan sampel dengan *cluster sampling*. Data dianalisis dengan *Uji T*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil *uji T*, *P-value* lebih kecil dari nilai signifikansi sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$ sehingga H_0 diterima. Hasilnya menunjukkan pembentukan nilai peduli melalui aktivitas bermain dapat diaplikasikan pada siswa kelas IV SD Laboratorium UNESA. Ada pengaruh yang signifikan dari model permainan berbasis nilai peduli pada pembelajaran PJOK pada siswa kelas IV SD Laboratorium Unesa, sehingga model permainan berbasis peduli merupakan model yang efektif. Diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$ perlakuan model permainan nilai peduli terhadap sikap peduli siswa kelas IV SD Laboratorium Unesa.

Kata kunci: nilai, peduli, bermain, aktivitas jasmani

Saat ini berbagai potret kehidupan merupakan fakta sekaligus menjadi bukti bahwa distorsi nilai makin memprihatinkan. Tawuran antar pelajar, kerusakan antar pendukung klub sepak bola yang menimbulkan banyak keresahan di tengah-tengah masyarakat termasuk kerusakan antar pendukung klub sepak bola. Berbagai kejadian tersebut mayoritas terjadi pada kaum muda, dan mayoritas adalah anak-anak yang masih aktif di sekolah mulai Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Dalam konteks pendidikan pada saat ini sebagian anak, remaja dari berbagai jenjang ditengarai tidak memiliki etika bertingkah laku, banyak pihak mengusulkan untuk dihidupkannya kembali pendidikan budi pekerti. Mereka seolah berkesimpulan, bahwa perilaku buruk yang terjadi pada anak karena tidak mendapat pelajaran budi pekerti. Untuk meningkatkan moral anak, jam pelajaran agama perlu ditambah. Bagi mereka penambahan jam pelajaran agama sebanding dengan peningkatan moral anak (Maksu,

2005a). Benarkah demikian? Tidak mudah untuk menjawabnya, karena kenyataan di lapangan berbagai laporan tindakan melanggar norma justru makin marak.

Bapak Olimpiade Modern, Baron Pierre de Coubertin, berkeyakinan bahwa aktivitas fisik merupakan media yang efektif untuk mengembangkan karakter dan kepribadian kaum muda. Ia juga meyakini bahwa dalam tubuh yang kuat bersemayam jiwa yang kuat pula (Maksum, 2002).

Bagaimana dengan pendidikan jasmani? Apakah pendidikan jasmani dapat menjawab pertanyaan tersebut? Memang benar tidak serta merta sejumlah persoalan tersebut dapat terjawab. Pendidikan jasmani juga bukanlah segala-galanya, akan tetapi melalui pendidikan jasmani banyak hal yang dapat diajarkan. Misalnya terkait dengan pembentukan nilai persamaan dan kebersamaannya merupakan prasyarat dasar untuk mewujudkan masyarakat madani (*civil society*). Dalam Kurikulum 2013 hanya mengajarkan gerak tetapi syarat dengan nilai-nilai. Hal tersebut sesuai dengan nilai-nilai dalam olahraga (United Nations, 2003).

Nilai-nilai olahraga yang dikembangkan di sekolah melalui Penjasorkes mengandung nilai-nilai yang sangat esensial bagi anak. Kurikulum 2013 ada nilai-nilai, dalam pembelajaran PJOK sampai pada penilaiannya. Muncul pertanyaan bagaimana pada tataran implementasi. Penelitian Taufik (2014) menunjukkan bahwa persoalannya bukan pada pemahaman guru tentang pendidikan karakter, tetapi lebih pada implementasinya yang tidak konsisten. Berbagai contoh perilaku yang terlihat pada saat anak bermain sepak bola, selain mereka belajar keterampilan seperti menendang dan menggiring bola, mereka juga belajar bekerja sama, kepercayaan, dan peduli kepada teman sendiri dan juga lawan. Sulit rasanya menciptakan goal ke gawang lawan tanpa adanya kerjasama yang optimal antara pemain. Seorang pemain tidak akan memberikan bola kepada teman sesama tim andai saja ia tidak percaya kepada yang bersangkutan (Maksum, 2005b; Li, dkk., 2008).

Penjasorkes merupakan sarana pendidikan yang dapat memberikan pengalaman konkrit tentang berbagai nilai-nilai sosial yang saling menghargai, saling berkompetisi dengan sehat, dan membangun persahabatan merupakan nilai-nilai sosial yang dapat diinternalisasi melalui pembelajaran Penjasorkes.

Nilai Sosial merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak dalam pergaulan dengan teman sebayanya. Penjasorkes sebagai suatu model pendekatan dalam belajar bagi anak. Nilai-nilai sosial ini dapat dilatih terutama melalui bermacam-macam permainan mulai dari permainan yang dilakukan secara perorangan maupun beregu.

Dalam pembelajaran Penjasorkes seperti permainan perlu disediakan lingkungan yang baik untuk dapat mengembangkan perilaku sosial. Penelitian Towaf (2014) menunjukkan bahwa pendidikan karakter yang baik dikuatkan oleh berbagai kegiatan lingkungan sekolah. Perencanaan dan pelaksanaan kegiatan dilakukan bersama dengan teman yang lain, dalam satu kelompok, di bawah bimbingan dan pengawasan guru yang profesional.

Nilai sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat, karena dengan nilai tersebut terjadi pemahaman bahwa kebebasan diri tidak bisa bebas secara keseluruhan karena terkait dengan kebebasan orang lain juga. Dengan demikian akan terwujud saling menghargai, menghormati dan pengertian antara satu orang dengan orang lainnya. Demikian juga anak-anak yang masih usia Sekolah Dasar, dan dalam proses pengenalan diri dan lingkungan lebih luas mereka berusaha untuk belajar mengenal teman sepermainan dan juga orang yang lebih dewasa, maka pengenalan dan pemahaman tentang nilai menjadi bagian penting dalam proses kehidupan anak. Nilai dibagi menjadi dua (Mubarak, 2009) yakni nilai-nilai nurani (*values of being*) dan nilai-nilai memberi (*values of giving*). Nilai nurani meliputi kejujuran, keberanian, cinta damai, peandalan diri, potensi, disiplin, tahu batas, kemurnian, dan kesesuaian. Nilai memberi terdiri dari setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih sayang, peka, tidak egois, baik hati, ramah, adil, dan murah hati.

Dalam kehidupan sehari-hari ditemui hal-hal yang dilakukan oleh orang lain atau diri sendiri dinilai baik, kadang ada orang lain yang menilai tidak baik. Disisi lain ada beberapa perilaku yang dilakukan oleh seseorang dianggap benar dan ada juga yang dianggap tidak benar atau salah. Nilai sosial adalah sebuah konsep abstrak dalam diri manusia mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk, indah atau tidak indah, dan benar atau salah. Penilaian baik dan buruk, benar dan salah yang ada di tengah-tengah masyarakat itulah nilai sosial, dan nilai sosial memiliki peran penting dalam kehidupan sosial apakah orang dewasa maupun anak-anak ketika berinteraksi dengan teman sepermainannya.

Salah satu nilai yang menjadi fokus dalam penelitian adalah nilai peduli (*caring*). Pada dasarnya di Indonesia dikembangkan nilai yang penting dalam kehidupan sosial masyarakat dengan berbasiskan empat pilar karakter nasional yakni cerdas, tangguh, jujur, dan peduli (Mutohir, 2010). Nilai-nilai tersebut juga bernilai universal.

Keempat pilar karakter yang dikembangkan oleh pemerintah (Kemendikbud) memberikan pemahaman bahwa banyak nilai-nilai penting dalam kehidupan bermasyarakat bahkan berbangsa dan berne-

gara. Dalam kajian penelitian berdasarkan empat pilar karakter nasional maka lebih fokus pada olah rasa, yakni nilai peduli. Dengan memfokuskan kajian pada nilai peduli maka makin memperjelas kemana arah penelitian yang diharapkan.

Beberapa nilai yang penting dalam dunia olahraga adalah fair play, sharing, self-esteem, trust, honesty, self-respect, tolerance, resilience, teamwork, discipline, dan confidence (United Nation, 2003). Nilai-nilai tersebut kalau dikaitkan dengan nilai-nilai yang ada dalam Kurikulum 2013 tentu sama khususnya dalam pelajaran Penjasorkes mulai tingkat SD, SMP dan SMA. Kalau melihat apa yang dipaparkan di Kurikulum 2013 ada banyak nilai-nilai di dalamnya meliputi sportivitas, kejujuran, kerjasama, toleransi percaya diri, tanggung jawab, menghargai lawan, menghargai diri sendiri, bersedia berbagi tempat dan peralatan dalam bermain, semangat, disiplin, kerja keras, estetika, taat aturan dan keselamatan, keberanian, kebersihan, pola hidup sehat, dan mengikuti aturan. Hasil studi Meirawan (2010) menunjukkan bahwa bangsa Indonesia sebagai warga dunia menghendaki kehidupan berdasarkan trilogi karakter manusia bermartabat, yaitu damai, mandiri, dan adil untuk mencapai kehidupan yang lebih baik, berbagia lahir batin di dunia dan akhirat.

Demikian banyak nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran Penjasorkes dan juga dalam dunia olahraga. Dalam kajian ini lebih memfokuskan pada salah satu nilai penting dalam dunia bermain anak khususnya melalui aktivitas jasmani, nilai tersebut adalah nilai peduli. Dalam kajian Maksun (2009), dijelaskan bahwa ada beberapa nilai yang dikembangkan dalam permainan dan olahraga yang meliputi enam nilai yang bersifat universal, dan enam nilai tersebut meliputi definisi dan indikator yang terkait dengan nilai tersebut. Salah satu contoh nilai adalah nilai peduli. Nilai peduli dalam praktik olah raga meliputi membantu teman agar bermain baik, membantu teman yang bermasalah, murah pujian, dan kikir kritik (Maksun, 2009). Dalam praktik kehidupan, nilai peduli tercermin pada perilaku menaruh empati, pemaaf. Dan mendahulukan kepentingan yang lebih besar.

Peduli adalah kesediaan untuk memberikan perhatian dan kasih sayang kepada sesama. Misalkan membantu dan memotivasi atau mendorong teman dalam satu tim bermain dengan cara terbaik agar meraih kemenangan. Mau memberikan perhatian dalam bentuk memberikan masukan atau kritik terhadap teman dalam satu tim, karena dengan memberikan masukan akan membantu teman satu tim bermain dengan lebih baik lagi.

Dimensi nilai peduli meliputi kasih, berusaha, perhatian, dan menolong. Beberapa cara dalam mem-

bentuk nilai peduli terangkum dalam model pendidikan moral yang sudah dijelaskan oleh banyak ahli salah satunya adalah Noddings (2008) ada empat tahap yakni (1) contoh dari guru (modeling), (2) dialog (dialogue), (3) tindakan (practice), dan (4) refleksi (confirmation). Cara lain adalah menggunakan konsep yang dijelaskan oleh Lickona (1991), yakni mengetahui (knowing), menghayati (feeling), dan bertindak (acting). Model aplikasi yang lain seperti yang dipaparkan oleh Berkowitz (2005) yakni The Head, The Hearts and The Hands, yakni The Head, kepala dengan pengertian pemahaman (kognisi), The Hearts, hati dengan pengertian penghayatan (afeksi), The Hands, tangan dengan pengertian praktik atau tindakan (psikomotor). Menurut Selleck (2002) ada 21 cara untuk membantu siswa memahami tentang nilai termasuk di dalamnya adalah nilai peduli. Siswa mempraktikkan nilai peduli dalam beragam aktivitas bermain dan permainan, yang sudah disiapkan oleh guru dan sebelumnya para siswa sudah diajarkan mulai dari tahapan mengetahui, kemudian memahami dan mempraktikkan langsung dalam permainan.

Masa anak-anak sejak usia 6 sampai 13 tahun untuk perempuan dan 6 sampai 14 tahun untuk laki-laki. Pada periode tersebut secara umum berada di tingkat SD. Perkembangan utama pada masa tersebut adalah bergerak dan bersosialisasi, sebagai contoh mereka sudah mempunyai teman, memiliki kelompok bermain, dan kelompok belajar; jadi anak berada pada usia Sekolah Dasar (SD). sudah mengenal kehidupan berkelompok.

Perkembangan sosial anak yang senang belajar secara langsung berarti berusaha untuk mengembangkan kemampuan bertingkah laku yang ada di sekolah dan di masyarakat. Perkembangan sosial sebagai suatu proses yang dijalani individu sejak lahir sudah memiliki bermacam-macam potensi, diarahkan untuk mengembangkan tingkah laku sosial.

Lingkungan sosial anak tidak hanya terbatas di rumah, di sekolah namun juga di tempat mereka menyalurkan hobi dan bermain dengan teman sepermainan mereka. Pada saat ini media elektronik memainkan peran cukup besar terkait pengembangan sosial anak. Makin populer anak, makin banyak kesempatan mereka untuk mengembangkan wawasan sosial.

Berdasarkan pandangan tersebut maka dapat dikatakan bahwa anak yang berusia 11 tahun secara normal berada di kelas IV SD berada pada masa belajar yang melibatkan unsur interaksi sosial karena rasa ingin tahu mereka demikian tingginya. Guru bertanggung jawab atas perkembangan usaha belajar anak, guru menyediakan suasana dimana anak dapat bersemangat untuk bermain dalam kelompok. Minat bermain dan jumlah waktu yang digunakan untuk

bermain tergantung lebih pada derajat dukungan sosial daripada kondisi-kondisi lain. Makin besar dukungan pada anak, maka akan makin besar semangat anak untuk bermain dan bersosialisasi dalam suatu kelompok tertentu.

Saat bermain tampak jelas perkembangan perilaku anak. Kegiatan pembelajaran Penjasorkes salah satu pelajaran yang mengajak anak melakukan aktivitas jasmani melalui permainan dan seiring perkembangan usianya hal tersebut akan menurun. Pembelajaran terkait bermain permainan yang menyenangkan menjadi penting bagi guru pengajar Penjasorkes.

Bermain di SD bertujuan merangsang perkembangan dan pertumbuhan anak, membentuk perilaku, nilai-nilai sosial anak. Santrock (2007) mengatakan bahwa permainan sosial adalah permainan yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya. Manfaat bermain bagi perkembangan anak merupakan kebutuhan mental, fisik, dan psikologis anak dalam masa perkembangan selanjutnya. Bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak karena dengan bermain mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaannya, dan belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya (Musfiroh, 2008; Pate, dkk., 2006).

METODE

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan model pembentukan nilai kepedulian melalui aktivitas bermain anak.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan nilai kepedulian anak Sekolah Dasar kelas IV, melalui dua kegiatan yaitu eksplorasi yang bersifat kualitatif untuk mendapat data dari aplikasi nilai peduli melalui kegiatan bermain anak, dan eksplorasi yang bersifat kuantitatif untuk mendapatkan data dari hasil angket nilai peduli kepada anak.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre test dengan menggunakan angket nilai peduli yang sudah dikembangkan oleh peneliti dan dilakukan di SD Laboratorium Unesa. Pretest dan postes dilakukan dengan instrumen skala peduli. Dan perlakuannya memakai program permainan berbasis nilai peduli.

Penelitian ini dilaksanakan di kota Surabaya yakni di Sekolah Dasar Laboratorium Universitas Negeri Surabaya pada tanggal 15 Agustus 2014. Tempat uji coba produk dan instrumen adalah Sekolah Dasar Negeri (SDN) Margorejo I, SDN Margorejo VI, SDN Siwalankerto I, SD Don Bosco, dan SDN Sambikerep I. Kelima SD tersebut digunakan sebagai uji pengembangan model. Dan uji instrumen

tempat penelitian dilakukan di Laboratorium Unesa. Subjek penelitian sekaligus sampel penelitian yaitu para anak kelas IVa, IVb, dan IVc di SD Laboratorium Unesa dengan teknik sampel kelompok.

Nominal Grup Teknik (TGT) dilakukan dengan langkah-langkah kegiatan pengantar awal, ide-ide utama, diskusi dan mencatat ide, mendiskusikan ide-ide, pengambilan keputusan dan meranking ide-ide. Guru Penjasorkes SD yang mengikuti NGT sejumlah 10 orang. Delapan orang guru berasal dari sekolah dasar negeri di kota Surabaya. Sisanya berasal dari guru swasta.

Validasi ahli untuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Q Sort Teknik. Validasi diarahkan pada aspek sistem penyusunan instrumen, materi, dan kebahasaan. Masukan validasi dari tiga ahli menunjukkan hasil yang baik. Pada umumnya aspek yang dinilai secara rata-rata berada pada skor 4.

Setelah dilakukan validasi ahli, maka dilanjutkan dengan merevisi instrumen berdasarkan masukan dari para ahli. Setelah direvisi dilanjutkan dengan melakukan persiapan ujicoba instrumen berupa draf untuk ujicoba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama pada analisis faktor adalah menilai mana saja variabel yang dianggap layak (appropriateness) untuk dimasukkan dalam analisis selanjutnya. Pengujian ini dilakukan dengan memasukkan semua variabel yang ada, kemudian pada variabel-variabel tersebut dikenakan sejumlah pengujian. KMO and Bartlett's Test bertujuan untuk mengetahui apakah variabel memadai untuk dianalisis lebih lanjut. Antimage Matrices digunakan untuk menganalisis setiap variabel. Angka MSA (Measure of Sampling Adequacy) berkisar 0 sampai 1 dengan kriteria sebagai berikut.

Untuk mempermudah perhitungan digunakan Software SPSS versi 20.0. Setelah dilakukan beberapa kali pengujian, sehingga diperoleh output seperti yang tertera pada Tabel 1.

Dari 60 variabel yang diuji, ternyata terdapat sembilan variabel yang nilai MSA kurang dari 0,5 yaitu variabel 11, variabel 16, variabel 18, variabel 21, variabel 22, variabel 23, variabel 24, variabel 40, dan variabel 55. Sembilan variabel ini tidak dikeluarkan secara bersamaan, namun tahap pertama yaitu mengeluarkan variabel yang memiliki nilai MSA yang paling rendah terlebih dahulu. Tahap kedua, Setelah 59 variabel yang dilakukan pengujian ulang, ternyata terdapat tujuh variabel yang nilai MSA kurang dari 0,5 yaitu variabel 11, variabel 16, variabel 21, variabel 22, variabel 23, variabel 24, dan variabel 55.

Tabel 1. Anti-Image Matrices

Variabel	Uji Nilai MSA							Keterangan
	Pertama	Kedua	Ketiga	Keempat	Kelima	Keenam	Ketujuh	
1	,566 ^a	,538 ^a	,528 ^a	,552 ^a	,547 ^a	,548 ^a	,533 ^a	Dilanjutkan
2	,543 ^a	,553 ^a	,529 ^a	,603 ^a	,600 ^a	,580 ^a	,592 ^a	Dilanjutkan
3	,576 ^a	,572 ^a	,634 ^a	,642 ^a	,659 ^a	,644 ^a	,636 ^a	Dilanjutkan
4	,671 ^a	,686 ^a	,673 ^a	,651 ^a	,634 ^a	,630 ^a	,646 ^a	Dilanjutkan
5	,660 ^a	,660 ^a	,669 ^a	,666 ^a	,654 ^a	,652 ^a	,648 ^a	Dilanjutkan
6	,652 ^a	,648 ^a	,703 ^a	,697 ^a	,722 ^a	,714 ^a	,722 ^a	Dilanjutkan
7	,577 ^a	,579 ^a	,637 ^a	,761 ^a	,757 ^a	,755 ^a	,741 ^a	Dilanjutkan
8	,757 ^a	,755 ^a	,754 ^a	,749 ^a	,752 ^a	,761 ^a	,759 ^a	Dilanjutkan
9	,608 ^a	,669 ^a	,653 ^a	,648 ^a	,643 ^a	,639 ^a	,636 ^a	Dilanjutkan
10	,648 ^a	,644 ^a	,655 ^a	,674 ^a	,688 ^a	,665 ^a	,690 ^a	Dilanjutkan
11	,490 ^a	,487 ^a	,476 ^a	,465 ^a	-	-	-	Berhenti
12	,776 ^a	,778 ^a	,768 ^a	,770 ^a	,767 ^a	,761 ^a	,755 ^a	Dilanjutkan
13	,725 ^a	,721 ^a	,724 ^a	,759 ^a	,772 ^a	,773 ^a	,766 ^a	Dilanjutkan
14	,674 ^a	,671 ^a	,671 ^a	,689 ^a	,684 ^a	,684 ^a	,702 ^a	Dilanjutkan
15	,569 ^a	,569 ^a	,608 ^a	,599 ^a	,591 ^a	,582 ^a	,564 ^a	Dilanjutkan
16	,470 ^a	,465 ^a	,477 ^a	,492 ^a	,471 ^a	,478 ^a	-	Berhenti
17	,659 ^a	,664 ^a	,660 ^a	,646 ^a	,642 ^a	,664 ^a	,656 ^a	Dilanjutkan
18	,480 ^a	,508 ^a	,504 ^a	,494 ^a	,492 ^a	,523 ^a	,555 ^a	Dilanjutkan
19	,665 ^a	,662 ^a	,675 ^a	,667 ^a	,677 ^a	,691 ^a	,687 ^a	Dilanjutkan
20	,623 ^a	,633 ^a	,688 ^a	,681 ^a	,680 ^a	,675 ^a	,654 ^a	Dilanjutkan
21	,432 ^a	,434 ^a	,436 ^a	-	-	-	-	Berhenti
22	,478 ^a	,487 ^a	,512 ^a	,516 ^a	,626 ^a	,618 ^a	,620 ^a	Dilanjutkan
23	,490 ^a	,489 ^a	,488 ^a	,504 ^a	,464 ^a	-	-	Berhenti
24	,436 ^a	,432 ^a	-	-	-	-	-	Berhenti
25	,699 ^a	,699 ^a	,698 ^a	,742 ^a	,740 ^a	,748 ^a	,757 ^a	Dilanjutkan
26	,702 ^a	,709 ^a	,708 ^a	,705 ^a	,704 ^a	,701 ^a	,692 ^a	Dilanjutkan
27	,756 ^a	,757 ^a	,758 ^a	,749 ^a	,743 ^a	,741 ^a	,737 ^a	Dilanjutkan
28	,691 ^a	,693 ^a	,700 ^a	,726 ^a	,761 ^a	,755 ^a	,746 ^a	Dilanjutkan
29	,717 ^a	,714 ^a	,776 ^a	,769 ^a	,764 ^a	,771 ^a	,769 ^a	Dilanjutkan
30	,636 ^a	,635 ^a	,699 ^a	,756 ^a	,754 ^a	,765 ^a	,760 ^a	Dilanjutkan
32	,705 ^a	,699 ^a	,748 ^a	,806 ^a	,812 ^a	,807 ^a	,813 ^a	Dilanjutkan
33	,681 ^a	,674 ^a	,683 ^a	,686 ^a	,682 ^a	,742 ^a	,737 ^a	Dilanjutkan
34	,642 ^a	,663 ^a	,649 ^a	,677 ^a	,685 ^a	,717 ^a	,711 ^a	Dilanjutkan
35	,734 ^a	,745 ^a	,741 ^a	,736 ^a	,729 ^a	,744 ^a	,750 ^a	Dilanjutkan
36	,752 ^a	,749 ^a	,745 ^a	,737 ^a	,747 ^a	,779 ^a	,791 ^a	Dilanjutkan
37	,621 ^a	,642 ^a	,637 ^a	,600 ^a	,591 ^a	,601 ^a	,591 ^a	Dilanjutkan
38	,635 ^a	,634 ^a	,641 ^a	,632 ^a	,670 ^a	,678 ^a	,672 ^a	Dilanjutkan
39	,753 ^a	,761 ^a	,756 ^a	,750 ^a	,752 ^a	,736 ^a	,756 ^a	Dilanjutkan
40	,275 ^a	-	-	-	-	-	-	Berhenti
41	,683 ^a	,680 ^a	,708 ^a	,705 ^a	,750 ^a	,748 ^a	,766 ^a	Dilanjutkan
42	,609 ^a	,608 ^a	,652 ^a	,646 ^a	,643 ^a	,636 ^a	,635 ^a	Dilanjutkan
43	,819 ^a	,812 ^a	,817 ^a	,808 ^a	,813 ^a	,806 ^a	,806 ^a	Dilanjutkan
44	,683 ^a	,679 ^a	,728 ^a	,789 ^a	,789 ^a	,787 ^a	,797 ^a	Dilanjutkan
45	,752 ^a	,747 ^a	,740 ^a	,734 ^a	,736 ^a	,778 ^a	,775 ^a	Dilanjutkan
46	,631 ^a	,637 ^a	,624 ^a	,660 ^a	,647 ^a	,640 ^a	,636 ^a	Dilanjutkan
47	,601 ^a	,597 ^a	,619 ^a	,631 ^a	,627 ^a	,655 ^a	,649 ^a	Dilanjutkan
48	,693 ^a	,676 ^a	,668 ^a	,672 ^a	,665 ^a	,668 ^a	,712 ^a	Dilanjutkan
49	,700 ^a	,705 ^a	,697 ^a	,713 ^a	,708 ^a	,701 ^a	,703 ^a	Dilanjutkan
50	,812 ^a	,805 ^a	,806 ^a	,802 ^a	,823 ^a	,820 ^a	,818 ^a	Dilanjutkan
51	,554 ^a	,569 ^a	,578 ^a	,565 ^a	,529 ^a	,516 ^a	,524 ^a	Dilanjutkan
52	,668 ^a	,662 ^a	,654 ^a	,623 ^a	,622 ^a	,663 ^a	,643 ^a	Dilanjutkan
53	,701 ^a	,697 ^a	,700 ^a	,694 ^a	,695 ^a	,715 ^a	,714 ^a	Dilanjutkan
54	,612 ^a	,619 ^a	,604 ^a	,633 ^a	,628 ^a	,615 ^a	,630 ^a	Dilanjutkan
55	,481 ^a	,482 ^a	,500 ^a	,493 ^a	,499 ^a	,480 ^a	,510 ^a	Dilanjutkan
56	,622 ^a	,617 ^a	,658 ^a	,650 ^a	,643 ^a	,621 ^a	,631 ^a	Dilanjutkan
57	,647 ^a	,644 ^a	,659 ^a	,642 ^a	,695 ^a	,684 ^a	,679 ^a	Dilanjutkan
58	,610 ^a	,621 ^a	,620 ^a	,606 ^a	,587 ^a	,591 ^a	,586 ^a	Dilanjutkan
59	,594 ^a	,608 ^a	,667 ^a	,655 ^a	,675 ^a	,669 ^a	,677 ^a	Dilanjutkan
60	,566 ^a	,563 ^a	,575 ^a	,633 ^a	,630 ^a	,621 ^a	,617 ^a	Dilanjutkan

Variabel yang dikeluarkan terlebih dahulu yaitu variabel 24 dengan nilai MSA sebesar 0,432. Setelah variabel 24 dikeluarkan, selanjutnya direduksi ulang terhadap 58 variabel yang tersisa.

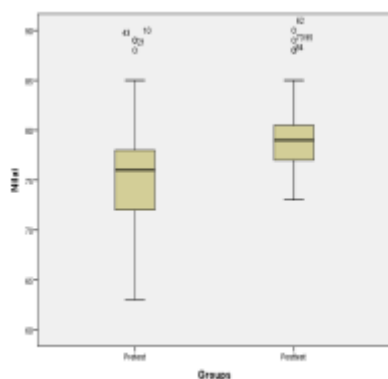
Setelah 58 variabel yang dilakukan pengujian ulang, ternyata terdapat empat variabel yang nilai MSA kurang dari 0,5 yaitu variabel 11, variabel 16, variabel 21, dan variabel 23. Variabel yang dikeluarkan terlebih dahulu yaitu variabel 21 dengan nilai MSA sebesar 0,436. Setelah variabel 21 dikeluarkan, selanjutnya direduksi ulang terhadap 57 variabel yang tersisa.

Setelah 57 variabel yang dilakukan pengujian ulang, ternyata masih terdapat empat variabel yang nilai MSA kurang dari 0,5 yaitu variabel 11, variabel 16, variabel 18, dan variabel 55. Dari empat variabel ini akan dikeluarkan variabel yang memiliki nilai MSA yang paling rendah terlebih dahulu. Variabel yang dikeluarkan terlebih dahulu yaitu variabel 11 dengan nilai MSA sebesar 0,465. Setelah variabel 11 dikeluarkan, selanjutnya direduksi ulang terhadap 56 variabel yang tersisa. Begitu seterusnya hingga pengujian tahap tujuh.

Pada tahap ketujuh, 54 variabel yang dilakukan pengujian ulang, ternyata nilai MSA yang diperoleh secara keseluruhan sudah di atas 0,5. Hal ini berarti, 54 variabel yang tersisa masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lebih lanjut.

Data *pretest* dan *posttest* yang tidak berdistribusi normal ini ditangani dengan menghilangkan data *outlier* yang menyebabkan data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan analisis dengan menggunakan *box plot*, ternyata terdapat beberapa data yang *outlier*, dengan demikian data yang *outlier* tersebut dihilangkan dan dilakukan pengujian ulang. Gambar 1 menunjukkan *box plot*.

Setelah menghilangkan data yang *outlier*, data dianalisis ulang. Untuk melakukan analisis ulang, peneliti menganalisis dengan menggunakan *software* SPSS versi 20.0, dan diperoleh hasil *output* yang dapat dilihat pada Tabel 2.



Gambar 1. *Box Plot*

Tabel 2. Uji Normalitas

Groups	Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	
Nilai	Pretest	,965	49	,149
	Posttest	,967	49	,187

a. Lilliefors Significance Correction

Hipotesis penelitian ini adalah H_0 sama dengan data berdistribusi normal, dan H_1 adalah data tidak berdistribusi normal. Kaidah pengujian menyangkut kriteria keputusan yang diambil berdasarkan nilai probabilitas. Jika nilai probabilitas (*sig*) > α , maka H_0 diterima. Jika nilai probabilitas (*sig*) < α , maka H_0 ditolak. Dengan nilai $\alpha = 5\%$ atau $\alpha = 0,05$.

Pada *pretest* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,149. Nilai ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari *alpha*, yaitu $0,149 > 0,5$ dapat dikatakan H_0 diterima. Yang berarti, data pada *pretest* berdistribusi normal.

Pada *posttest*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,187. Nilai ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari *alpha*, yaitu $0,187 > 0,5$. Sehingga dapat dikatakan H_0 diterima. Yang berarti, data pada *posttest* berdistribusi normal.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya analisis dilakukan dengan menggunakan *Independent sample t test*. Untuk mempermudah perhitungan, digunakan *Software* SPSS versi 20.0. sehingga diperoleh *output* yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Hipotesisnya adalah H_0 sama dengan perlakuan tidak berpengaruh terhadap variabel *dependent*. H_1 berarti perlakuan berpengaruh terhadap variabel *dependent*. Kaidah pengujiannya adalah kriteria keputusan yang diambil berdasarkan nilai probabilitas. Jika nilai probabilitas (*sig*) > α , maka H_0 diterima. Jika nilai probabilitas (*sig*) < α , maka H_0 ditolak. Dengan nilai $\alpha = 5\%$ atau $\alpha = 0,05$.

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$ sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan berpengaruh terhadap variabel *dependent*. Dengan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa permainan sebanyak 10 permainan yang merupakan produk penelitian dalam bentuk model peduli tersebut fokus pada pengembangan nilai peduli memberikan efek perubahan pada nilai peduli anak di sekolah, khusus di Sekolah Dasar kelas IV SD yang dilakukan di SD Laboratorium Unesa.

Hasil penelitian ini dapat ditafsirkan bahwa guru Penjasorkes yang mengimplementasikan model permainan secara konsisten mampu menumbuhkan nilai

Tabel 3. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	7,622	,007	-5,129	96	,000	-4,020	,784	-5,576	-2,464
	Equal variances not assumed			-5,129	84,832	,000	-4,020	,784	-5,579	-2,462

kepedulian pada diri peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian Taufik (2014). Guru tidak cukup hanya memahami model permainan dalam pembelajaran Penjasorkes. Guru harus menerapkan pemahamannya tersebut secara konsisten dalam pembelajaran yang nyata agar nilai peduli terbentuk dalam diri siswa.

Hasil pendidikan karakter tersebut akan semakin kuat manakala lingkungan sekolah ditata sesuai dengan nilai peduli yang ditanamkan. Penelitian Towaf (2014) menunjukkan hal tersebut. Ia menyatakan bahwa seluruh kegiatan sekolah menjadi lingkungan yang dapat membentuk karakter siswa.

Kepedulian siswa seharusnya mampu diletakkan pada kerangka sistem nilai secara menyeluruh, sehingga dapat dihindari sifat parsial pada karakter siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Meirawan (2010). Sistem nilai tersebut adalah trilogi karakter manusia bermartabat, yakni damai, mandiri, dan adil untuk mencapai kehidupan yang lebih baik, berbahagia lahir batin di dunia dan akhirat.

DAFTAR RUJUKAN

- Berkowits, B.. 2005. *What Works in Character Education A Research-driven guide for educators, Character Education Partnership*. Washington: John Wiley.
- Li, Wright, Rukavina & Pickering. 2008. Measuring Students Perceptions of Personal and Social Responsibility and the Relationship to Intrinsic Motivation in Urban Physical Education. *Journal Teaching in Physical Education*, 27:167-178.
- Maksum, A. 2002. *Reaktualisasi gagasan Baron Pierre de Coubertin dalam konteks olahraga kekinian*. Disajikan pada Mengkaji Ulang Hasil Akademi Olimpik ke 5 di Kuala Lumpur, 1-5 April 2002.
- Maksum, A. 2005a. Olahraga Membentuk Karakter: Fakta atau Mitos. *Jurnal Ordik*, 3(1): 23-30.
- Maksum, A. 2005b. *Pendidikan Olahraga Berbasis Nilai*. Makalah Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan-Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, A. 2009. *Konstruksi Nilai Melalui Pendidikan Olahraga*. Surabaya: Makalah Cakrawala Pendidikan – Universitas Negeri Surabaya.
- Meirawan, D. 2010. Trilogi Karakter Manusia Bermartabat dan Implikasinya pada Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(3): 189-194.
- Mubarok, Z. E. 2009. *Membumikan Pendidikan Nilai, Mengumpulkan Yang Terserak, Menyambung Yang Terputus Dan Menyatukan Yang Tercerai*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiroh. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Mutohir, T.C. 2010. *Pengembangan Karakter Melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Seminar Nasional Pembelajaran Penjasor yang Kreatif. Mataran NTB, 06 Maret 2010.
- Noddings. 2008. Caring and Moral Education. In Nucci and Narvaez (Ed). *Handbook of Moral Education and Character Education*. New York: Routledge.
- Pate, R.R., Davis G.M., Robinson N.T., Stone, J.E., Mckinzie N.T. & Young C.J. 2006. Promoting Physical Activity in Children and Youth : A Leadership Role for Schools : A Scientific Statement from American Heart Association Council on Nu-

SIMPULAN

Pembelajaran nilai peduli dapat diajarkan secara efektif pada usia 9 hingga 11 tahun melalui proses permainan yang menyenangkan. Guru tidak cukup hanya memahami model permainan dalam pembelajaran Penjasorkes. Guru Penjasorkes harus menerapkan model permainan secara konsisten dalam pembelajaran yang nyata agar nilai peduli terbentuk dalam diri siswa. Hasil pendidikan karakter akan semakin kuat manakala lingkungan sekolah juga ditata sesuai dengan nilai peduli yang ditanamkan. Seluruh kegiatan sekolah menjadi lingkungan yang dapat membentuk karakter siswa.

Kepedulian siswa seharusnya mampu diletakkan pada kerangka sistem nilai secara menyeluruh, sehingga dapat dihindari sifat parsial pada karakter siswa. Sistem nilai tersebut adalah trilogi karakter manusia bermartabat, yakni damai, mandiri, dan adil.

- trition, Physical Activity, and Metabolism (Physical Activity Committee) in Collaboration with the Council of Cardiovascular Disease in the Young and Cardiovascular Nursing. *Circulation Journal of the American Heart Association*, 114: 1214-1224.
- Sanrock, J.W. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Selleck. 2002. *Raising A Good Sport in an In Your Face World, Seven Step to Building Character on The Field-and Off*. Chicago: Contemporary Books.
- Taufik. 2014. Pendidikan Karakter di Sekolah: Pemahaman, Metode Penerapan, dan Peranan Tiga Elemen. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1): 59-65.
- Towaf, S.M. 2014. Pendidikan Karakter pada Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1): 75-85.
- United Nations. 2003. *Sport for Development and Peace: Toward Achieving the Millenium Development Goals. Report form the United Nations Inter-Agency Task Force on Sport for Development and Peace*.