



## **REVIEW OF LEARNING BASEBALL GAMES IN FORMING STUDENT CHARACTER OF VA GRADE AT SD INPRES OEBA 1 KOTA KUAPNG**

**Brian Ari Putra Manafe<sup>1)</sup>, Agustinus J. Nafie<sup>2)</sup>, Isak Riwu Rohi<sup>3)</sup>.**

Program studi Pedidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusa Cendana

<sup>1,2,3</sup> Universitas Kristen Artha Wacana

Email: [1ariputrabrian@gmail.com](mailto:1ariputrabrian@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Seeing the reality of the student character who are increasingly losing moral wisdom and the decline in student character at this time. It is necessary to increase the quality in shaping student character to better. Through learning the game of baseball by instilling character values, children's character can be well formed. The purpose of this study was to determine the learning of baseball games in shaping the student character of VA grade at SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang. This research uses qualitative, while the primary data and secondary. Primary data are obtained from interviews, observations, questionnaires during the learning process, while secondary data comes from relevant notes or documents in the form of library data, books, journals, reports, photos related to research. Techniques of data collection used were: observation, questionnaires, interviews, and documentation. While the data analysis uses descriptive analysis. The findings of the researchers showed that learning the game of baseball in shaping student character of VA grade at SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang by seeing students do the learning and role models of students in learning.*

**Keywords:** Learning, Game, Baseball, Student Character.

## **TINJAUAN TENTANG PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA KELAS VA DI SEKOLAH DASAR INPRES OEBA 1 KOTA KUPANG**

### **ABSTRAK**

Melihat realita karakter siswa yang semakin kehilangan kearifan moral dan merosotnya karakter siswa saat ini maka perlu adanya peningkatan mutu dalam membentuk karakter siswa untuk lebih baik. Melalui pembelajaran permainan kasti dengan menanamkan nilai karakter di dalamnya maka karakter anak bisa terbentuk dengan baik. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran permainan kasti dalam membentuk karakter siswa kelas VA di SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, Adapun data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara, observasi, kuesioner, pada saat berlangsungnya pembelajaran, sedangkan data sekunder, berasal dari catatan atau dokumen yang relevan yang berupa data kepustakaan, buku, jurnal, laporan, foto, yang berkaitan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu: observasi, kuesioner, wawancara serta dokumentasi. Analisis datanya menggunakan analisis deskriptif. Hasil temuan peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran permainan kasti dalam membentuk karakter siswa kelas VA di SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang dengan cara melihat siswa melakukan pembelajaran dan keteladanan dalam pembelajaran. Implementasi ini berdampak positif terhadap siswa, baik dalam hal kejujuran, tanggung jawab, disiplin dan kerjasama.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Permainan, Kasti, Karakter Siswa.

© 2021 Universitas Nusa Cendana

Info Artikel

Dikirim : 28 Januari 2021

Diterima : 8 Februari 2021

Dipublikasikan : 05 April 2021

E-ISSN 2723-7923

## PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, peserta didik dibekali dan dididik secara psikis (mental dan motivasi), dan secara fisik (physical exercise). Latihan secara fisik akan memberikan bekal kemampuan dan keterampilan dalam gerak dasar yang dapat dipergunakan dalam masa perkembangan selanjutnya, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perkembangannya untuk mencapai prestasi di bidang olahraga. Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah selain bertujuan untuk menjaga kestabilan kebugaran jasmani siswa juga berperan sebagai media penanaman nilai-nilai olahraga yang terkandung didalamnya, seperti halnyakesopanan, kejujuran, kedisiplinan, sportivitas, tanggung jawab, pantang menyerah dan pola hidup sehat Hadiyah & Nurhayati, (2013:118). Dwiwogo Putrantana,(2010: 214)menggunakan istilah pendidikan jasmani yang dipakai dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah, bertujuan untuk mengembangkan fisik, mental, emosi dan social. Pembelajaran sebagai usaha aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses pembelajaran Nasution dalam Sugihartono dkk, Kusumawati,(2007:80). Dimiyati dan Mudjiono yang dikutip oleh Sindu Nurwito S (2013:14) mengatakan bahwa pembelajaran sebagai proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan peserta didik dalam belajar bagaimana belajar dapat memperoleh dan memproses. Pembelajaran merupakan upaya secara sistematis yang dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi Zainal Aqib, dalam Kusumawat,(2013:66). Pembelajaran menjadi salah satu langkah dalam proses pendidikan dimana kegiatan belajar dilakukan oleh siswa sedangkan kegiatan mengajar dilakukan oleh guru Hursada dan Yudha M. Saputra,dalam Kusumawati(2000:17). Pengintegrasian pendidikan nilai karakter pada setiap mata pelajaran, menjadi sangat penting demi kesiapan siswa dalam menghadapi setiap permasalahan dalam kehidupannya. Beberapa kasus kriminal yang melibatkan anak usia sekolah menjadi bukti empirik betapa pentingnya penanaman karakter dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah Qodriyah, dalam Susanto,(2015). Salah satu cara mengintegrasikan nilai karakter dalam proses pembelajaran dapat dilakukan

melalui permainan yang ada dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Menurut Suarka dalam Parmini (Susanto,2015), ada manfaat ganda yang bisa diperoleh dengan menggunakan cerita rakyat sebagai sarana untuk pendidikan karakter bangsa.

**Foerster Sylvia Soetantyo (2013-48) tujuan pendidikan adalah pembentukan karakter dalam diri subjek pendidikan (peserta didik) yang tercermin dalam sikapnya sehari-hari. Pendidikan karakter memiliki empat ciri utama yaitu keteraturan interior, koherensi, otonomi serta keteguhan dan kesetiaan.**

Conny R. Semiawan (2008: 19-20) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang anak tidak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Hurlock (1978:280) mengemukakan pengertian permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan mengembirakan. Bagi anak, bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas orang dewasa dalam kehidupan. Senada dengan pendapat diatas, Joan Freeman dan Utami Munandar dalam Andang Ismail (2009:16) mendefenisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Syukri Hamzah (Amirul Al-Anwari, 2014:229) menyatakan bahwa karakter merupakan hasil dari suatu proses pendidikan dalam arti luas. Salah asuh atau salah didik terhadap seorang individu dapat mengakibatkan karakter yang kurang terpuji terhadap lingkungan. Karena itu karakter yang baik haruslah dibentuk kepada setiap individu, sehingga setiap individu dapat menjiwai setiap tindakan dan perilakunya. Darmiyati Zuchdi dalam Amirul (2014:231), memaknai watak (karakter) sebagai perangkat sifat-sifat yang dikagumi sebagai tanda-tanda kebajikan dan kematangan moral seseorang.

**“Karakter adalah bentuk watak, tabiat, akhlak yang melekat pada pribadi seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi yang digunakan sebagai landasan untuk berpikir dan berperilaku sehingga menimbulkansuatu ciri khas pada individu tersebut Tim Penyusun, (2008:682)”.**

Pendidikan pada dasarnya adalah sesuatu yang sangat penting dan mutlak bagi umat manusia. Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya sekedar *transfer of*

*knowledge* kepada peserta didik tetapi lebih kepada *transfer of value*. Pendidikan karakter melalui proses belajar mengajar di sekolah yang diintegrasikan dalam pendidikan jasmani. Maksum (2009), melalui olahraga orang dapat belajar banyak hal tentang nilai-nilai keutamaan hidup, seperti nilai persamaan dan kebersamaan, *fair play*, kedisiplinan, tanggung jawab, dan perjuangan. Permainan tradisional dipilih karena dapat dilakukan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu akan diperoleh dua manfaat sekaligus yaitu melestarikan permainan yang hampir dilupakan karena maraknya permainan modern serta juga dapat menanamkan karakter kepada anak. Cahyono (2011) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut:

- 1. Permainan tradisional cenderung menggunakan fasilitas yang ada di lingkungan sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi.**
- 2. Permainan tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Sebab, permainan inimempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal).**
- 3. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.**

Sekolah sebagai institusi formal yang memiliki tugas penting bukan hanya meningkatkan penguasaan informasi dan teknologi peserta didik tetapi juga bertugas dalam pembentukan kapasitas bertanggung jawab dan kapasitas pengambilan keputusan yang bijak dalam kehidupan. Sebab, seseorang tidak secara otomatis memiliki karakter moral yang baik sehingga perlu upaya untuk mendidik karakter secara efektif. (Noor, 2012). Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan pendidikan dengan aktualisasi yang dapat menanamkan karakter kepada anak. Di era yang modern sekarang ini, banyak anak lebih menyukai teknologi atau alat-alat canggih dibandingkan dengan permainan tradisional. Hal ini akan berdampak pada interaksi sosial dan karakter pada anak. Herguner (2012:356) Permainan tradisional untuk anak lebih mengutamakan kebersamaan dan keharmonisan hubungan sosial di masyarakat (Sujarno, 2013:4). Pendidikan jasmani menggunakan permainan tradisional bermanfaat bagi peningkatan kebugaran. Kemenpora (2006:09) tidak sedikit olahraga tradisional yang dipengaruhi oleh budaya setempat, kemampuan magis, bahkan senipun ikut berperan. Laksono, dkk (2012:4) permainan rakyat atau olahraga

tradisional untuk anak-anak terdapat berbagai jenis tergantung sukubangsa yang memiliki. Permainan rakyat atau olahraga tradisional, dapat dimainkan oleh anak-anak dan dewasa. Sesuai dengan pengamatan penulis dalam PPL selama 1 semester di SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang yaitu, kendala yang sering terjadi pada pembelajaran Permainan Kastiyang terjadi pada objek penelitian dalam hal ini SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang adalah ditemukan bahwa teori yang telah ditentukan kurikulum tidak sesuai dengan praktek yang didapatkan oleh siswa-siswi setempat, seperti salah satu permainan, yaitu kasti. Kreatifnya guru dalam merancang permainan atau melakukan modifikasi permainan kasti menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan aman, sehingga siswa tidak menjadi cepat bosan dan juga guru jarang memberikan permainan kasti saat aktivitas pembelajaran, padahal permainan kasti merupakan salah satu cara membangun karakter siswa.

#### **METODE**

Metode kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat Kualitatif dan cenderung menggunakan analisis. Sebagaimana yang dikatakan oleh Bodgan dan Taylor (1975) dikutip oleh Moleong (2007: 4) mengemukakan bahwa metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati. Selanjutnya penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka. Menurut Bog dan Taylor, sebagaimana yang dikutip oleh Lexy J. Moleong (2010:6), penelitian kualitatif adalah prosedur. Penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Adapun tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat pencandraan secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana permainan kasti dalam membentuk karakter siswa di sekolah.

Instrumen penelitian yang di gunakan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini adalah dengan cara :

1. Observasi

Menurut Zainal Arifin dalam Kristanto, Kawasati(2018) observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan.

2. Kuesioner  
Menurut Sugiyono (2010:199) mengatakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya
3. Wawancara  
Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung (yusuf, kawasati 2014).
4. Dokumentasi  
Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang dengan menggunakan teknik wawancara, teknik observasi, teknik Kuesioner dan teknik dokumentasi untuk mendapatkan data mengenai proses pembentukan karakter melalui permainan kasti, maka peneliti menyajikan dan sekaligus menganalisis data tersebut dengan tujuan memaparkan data yang di peroleh peneliti dari lokasi penelitian.

### 1. Kepala Sekolah SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang.

**“Proses kegiatan belajar mengajar di SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang telah berjalan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan K-13 dan penilaiannya nya lebih fokus pada penilaian ketrampilan atau praktek. Adapun kurikulum yang disusun oleh guru PJOK di SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang, yaitu: KTSP dan K-13 yang dikembangkan sekolah sesuai dengan kurikulum nasional” (W. 1. P. V. M)**



**Gambar 1. Peneliti sedang wawancarai kepala sekolah SD Inpres Oeba**

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang maka peneliti menganalisis bahwa proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan kurikulum baik itu KTSP maupun K-13, bahkan dalam pembelajaran PJOK lebih banyak untuk penilaiannya kepada ketrampilan dan pratek yang dilakukan siswa. Dari ketrampilan dan praktek yang siswa lakukan maka kita bisa melihat karakter atau perilaku siswa tersebut.

## **2. Guru PJOK SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang**

Berdasarkan hasil wawancara dari guru penjasorkes maka terdapat beberapa Nilai-nilai yang terkandung dalam penelitian tentang pembelajaran permainan kasti dalam membentuk karakter siswa di SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang, antara lain:



**Gambar 2. Peneliti sedang wawancarai guru PJOK**

Sikap ini menunjukkan bahwa dalam permainan kasti siswa memerlukan yang namanya kerja sama, sehingga siswa dapat memenangkan permainan atau pertandingan dan siswa juga tidak berantakan atau bingung ketika melakukan permainan tersebut. Bersangkutan dengan Kerja Sama Peneliti mewawancarai Ibu Susan Lau sebagai Guru Penjas mengenai hal Kerja Sama:

**“Yang saya temukan pertama adalah kerja sama, karena terkadang siswa yang lain mau menang sendiri. Seharunya dalam sebuah tim harus saling bekerja sama, contohnya: dalam melempar atau mengofer bola kepada teman, nah disini yang saya temukan terkadang kebanyakan siswa tidak mau mengofer bola kepada temannya padahal dalam permainan kasti siswa harus membutuhkan kerja sama” (W. 2. P. S. L)**

Dengan melihat hasil wawancara Guru Penjas diatas mengenai hal Kerja Sama, maka peneliti menyimpulkan bahwa, Kerja sama adalah hal yang paling penting dalam sebuah permainan, yang dimana jikalau sebuah permainan tidak ada kerja sama, maka permainan tersebut akan hancur dan tidak terarah jalan permainan yang direncanakan sebelumnya, apalagi pada permainan kasti yang harus saling bekerja sama, karena dalam 1 Tim tidak terdiri dari diri sendiri untuk memenangkan lawan melainkan saling membutuhkan teman dalam permainan

tersebut. Jika dalam permainan kasti hanya terdapat diri sendiri maka, tidak dinamakan permainan yang harus bekerja sama karena hanya ada 1 orang saja, tapi yang dinamakan dengan kerja sama adalah harus saling membutuhkan sesama dalam permainan. Sikap ini harus perlu siswa tanamkan dalam dirinya, sehingga siswa dapat bertanggung jawab atas apa yang dilakukan pada saat bermain kasti, misalkan ketika siswa dari tim pemukul terkena lemparan, maka siswa harus bertanggung jawab atas hal tersebut untuk mengambil bola dan melakukan penjagaan lagi. Dalam hal tanggung jawab, maka peneliti mewawancarai Ibu Susan Lau sebagai Guru Penjas mengatakan bahwa:

**“Memang semua siswa mempunyai tanggungjawab dalam pembelajaran permainan kasti, tapi terkadang terjadi masalah atau bentrokan antara sesama tim dalam permainan, karna tidak saling berkerja sama, sehingga rasa tanggungjawab tidak terlalu nampak ketika melakukan permainan”**

Dengan melihat hasil wawancara peneliti terhadap Guru Penjas diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa tanggung jawab sangatlah penting bagi kehidupan manusia, karena dengan tanggungjawab maka manusia beaur dengan keluarga juga dengan lingkungan. Demikian juga tanggung jawab dalam permainan kasti, dalam permainan kasti semua siswa harus mempunyai rasa tanggung jawab yang penu dalam dirinya, karena tanggung jawab adalah karakter yang sangat besar dalam diri siswa untuk mendapatkan apa yang diinginkan sebelum bermain. Dengan cara disiplin siswa belajar untuk melakukan pembelajaran permainan kasti dengan serius, agar siswa dapat mengerti apa yang disampaikan apa yang disampaikan oleh guru dan siswa juga bisa tekun dalam melakukan pembelajaran serta peraturan yang diterapkan.

Dalam sikap kedisiplinan, maka terdapat hasil wawancara dari Ibu Susan Lau mengatakan bahwa:

**“Hal disiplin tidak semua anak memiliki karakter tersebut, karena kebanyakan anak tidak terlalu tekun dalam melakukan pembelajaran kasti, ada siswa yang melakukan peraturan permainan dan ada siswa yang tidak mentaati peraturan tersebut, contohnya: tidak boleh lari dari tempat pemukul sebelum bola dipukul”**

Dari hasil wawancara peneliti terhadap Guru Penjas diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa banyak siswa belum tekun dalam melaksanakan pembelajaran permainan kasti, oleh karena itu guru harus mengajarkan kepada

siswa tentang hal kedisiplinan dalam pembelajaran apapun itu, sehingga siswa dapat terbiasa melakukan hal tersebut setiap kali siswa melakukan sesuatu.

Sikap ini yang sangat penting bagi semua siswa, tetapi dalam pembelajaran permainan kasti siswa didapati belum terlalu jujur dalam melaksanakan pembelajaran tersebut, terkadang siswa melakukan hal yang tidak seharusnya dilakukan misalkan: ketika belum saatnya untuk giliran memukul, siswa sudah mengambil posisi untuk memukul. Dalam hal sikap kejujuran ini, maka Ibu Susan Lau sebagai Guru Penjas menyampaikan bahwa:

**“Pada saat siswa melakukan permainan kasti kita bisa melihat hal kejujuran tersebut, karena ada siswa yang benar-benar serius untuk melakukan permainan tersebut dan juga ada siswa yang ketika guru melihat barulah siswa tersebut melakukan dengan serius. Ada siswa yang belum saatnya untuk giliran untuk memukul, siswa tersebut mengambil hak temannya untuk bisa memukul bola”**

Dilihat dari hasil wawancara peneliti kepada Guru Penjas diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa, siswa belum terlalu serius untuk melakukan pembelajaran kasti, dalam hal ini bahwa kepercayaan yang dimiliki oleh siswa belum begitu nampak karena hal-hal tidak seharusnya dilakukan, siswa melakukannya.

### 3. Siswa SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang

**“Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh siswa I yang mengatakan bahwa dalam permainan kasti jika ada kecurangan dalam permainan tersebut kalau wasit/guru tidak memberikan sanksi kepada lawan yang melakukan pelanggaran maka siswa akan memprotes wasit/guru tersebut, agar kebenaran bisa terbukti” (W. 3. P. K. S)**



**Gambar 3. Peneliti sedang menjelaskan cara pengisian kuesioner kepada siswa**

Berdasarkan hasil dari siswa I diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakter yang terdapat dalam diri siswa tersebut adalah karakter bertanggungjawab dan juga karakter kejujuran. Wasit/guru harus adil dalam memimpin pertandingan, jika wasit/guru tidak memimpin pertandingan dengan adil maka karakter siswa akan terbawa sampai dewasa nanti.

**“Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan siswa II dengan pertanyaan yang berbeda, dimana siswa tersebut mau/bisa menerima kekalahan bagi regunya jika permainan kasti dimenangkan oleh regu lawan dengan melakukan kecurangan” (W. 4. P. H. T)**



***Gambar 4. Peneliti sedang menjelaskan cara pengisian kuesioner kepada siswa***



***Gambar 5. Peneliti sedang menjelaskan cara pengisian kuesioner kepada siswa***

Berdasarkan hasil dari siswa III diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakter yang ditemukan pada diri siswa tersebut adalah karakter kedisiplinan dan juga karakter religius karena siswa tersebut bermain berdasarkan aturan yang telah diterapkan dalam permainan kasti dan tidak ada rasa balas dendam yang begitu kuat/tinggi dalam diri siswa tersebut.

Berdasarkan hasil dan temuan yang peneliti dapatkan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas yaitu bagaimana pembelajaran permainan kasti dalam membentuk karakter siswa kelas VA di SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang maka, peneliti dapat menjawab tujuan penelitian yang didasarkan dengan pendapat dari beberapa para ahli, antara lain:

1. Kerjasama

Karakterkerja sama dapat ditanamkan, dilatih, dan dikembangkan melalui berbagai cara, salah satu bentuknya melalui kegiatan pembelajaran. Kerjasama dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh dua peserta didik atau lebih yang saling berinteraksi, menggabungkan tenaga, ide atau pendapat dalam waktu tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai kepentingan bersama. Rukiyati, dkk, (2014).

2. Disiplin  
Menurut Zainal (2009:2) pengertian disiplin adalah suatu aspek kehidupan yang mesti wujud dalam masyarakat oleh itu ia hendaklah mendapat perhatian berat dari semua pihak sama ada di sekolah atau diluar sekolah.
3. Jujur  
Menurut Mohamad Mustari (2011:13-15) mengatakan bahwa jujur adalah suatu perilaku manusia yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan, baik terhadap dirinya maupun pihak lain.
4. Tanggung jawab  
Menurut Burhanudin (2000) mengatakan bahwa tanggung jawab adalah kesanggupan untuk menetapkan sikap terhadap suatu perbuatan yang diemban dan kesanggupan untuk memikul resiko dari suatu perbuatan yang dilakukan. Anak yang sangat diinginkan orang tua adalah anak yang memiliki perilaku baik, jujur, sopan, religius, serta memiliki pengetahuan agama yang luas. Dengan kata lain orang tua ingin memiliki anak dengan sifat dan sikap yang baik dan benar. Membentuk karakter baik pada seorang anak sangatlah tidak mudah perlu proses yang panjang, keteladanan, dan dukungan serta motivasi dari orangtua. Dukungan yang dimaksud adalah orang tua selalu mendampingi anaknya untuk mengarahkan anak berbuat baik, serta memberi contoh nyata. Orang tua sangat berperan banyak dalam membentuk karakter anak, karena anak lebih banyak waktu bersama orang tuanya dirumah dari pada di sekolah. Anak sangat memerlukan bimbingan dari orang tuanya karena orang tua merupakan panutan bagi anak-anaknya, maka orang tua juga harus memberikan bimbingan dirumah. Selain itu lingkungan juga mempunyai peran yang sangat penting juga, karena dari lingkungan pula dapat mempengaruhi proses pembentukan karakter pada anak. Lingkungan yang baik akan sangat mendukung untuk mempercepat proses pembentukan karakter baik pada anak karena anak suka bersosialisasi dengan lingkungannya. Lingkungan yang paling berpengaruh adalah lingkungan sekolah dimana seorang pendidik dan teman bermain sebagai faktor pendukung dan penghambat pembentukan karakter pada anak. Seperti sebuah pendapat yang menyatakan bahwa anak terlahir seperti kertas putih akan menjadi seperti apa dia nantinya itu tergantung lingkungannya. Jadi dukungan dari lingkungan juga diperlukan untuk anak. Anak Usia Dini merupakan masa dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak usia dini berada pada masa keemasan karena pada usia ini otak anak seperti spons yaitu anak memiliki kemampuan yang sangat baik untuk menerima serta menyerap berbagai informasi yang didapat dengan sangat baik. Masa keemasan merupakan

masa yang paling penting untuk membentuk karakter anak, karena pada masa ini ketika karakter nilai-nilai kebaikan ditanamkan sejak dini maka itu akan menjadi sebuah kebiasaan karena dilakukan secara terus menerus dan anak akan tumbuh dengan karakter yang baik pula.

Dari hasil presentase yang peneliti liat, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa kebanyakan siswa menyukai permainan kasti, tetapi dalam permainan kasti tersebut peneliti mendapatkan siswa belum bisa membentuk karakter dengan baik contohnya: Kebanyakan siswa dapat menerima kekalahan jika terjadi permainan curang yang dilakukan oleh lawannya dalam permainan kasti, dari hal tersebut kita bisa melihat bahwa pembentukan karakter dalam permainan kasti ini belum terbentuk dengan begitu baik. Yang perlu diperbaiki disini adalah karakter dari siswa yang harus berubah sehingga perilaku atau karakternya bisa terbentuk dengan baik dan benar. Guru juga telah memberikan pembelajaran dengan baik tapi, kurangnya modifikasi sarana dan juga terdapat prasarana yang kurang menjangkau pembelajaran pada saat melakukan praktek di lapangan, sehingga karakter untuk membuat siswa berubah belum nampak ketika melakukan pembelajaran kasti.

Berdasarkan paparan data diatas peneliti dapat membahas nilai-nilai karakter yang harus diterapkan dalam diri siswa terutama pada permainan kasti, antara lain:

1. Kerjasama

Kerjasama adalah hal yang paling penting dalam sebuah permainan, yang dimana jikalau sebuah permainan tidak ada kerja sama maka, permainan tersebut akan hancur dan tidak terarah jalan permainan yang direncanakan sebelumnya, apalagi pada permainan kasti yang harus saling bekerjasama, karena dalam 1 Tim tidak terdiri dari diri sendiri untuk memenangkan lawan melainkan saling membutuhkan teman dalam permainan tersebut. Jika dalam permainan kasti hanya terdapat diri sendiri maka, tidak dinamakan permainan yang harus bekerja sama karena hanya ada 1 orang saja, tapi yang dinamakan dengan kerjasama adalah harus saling membutuhkan sesama dalam permainan.

2. Disiplin

Disiplin adalah hal ketaatan kepada suatu aturan atau seseorang yang hidup disertai dengan peraturan dalam hidupnya, begitupun dalam permainan kasti harus terapkan kedisiplinan dalam permainan tersebut, agar setiap siswa yang terjun dalam permainan tersebut disiplin sehingga tidak melanggar apa yang seharusnya tidak boleh dilakukan dalam permainan kasti.

3. Jujur

Dalam hidup manusia dari kecil hingga dewasa pasti diajarkan yang namanya karakter kejujuran yang dimna, ketika kita melakukan sesuatu harus dengan jujur, sehingga bisa mendapatkan hasil yang memuaskan dalam hidup

kita. Demikian juga dengan permainan kasti, jika dalam 1 tim tidak ada siswa yang bermain dengan jujur atau curang maka siswa tersebut akan mendapat sanksi dari wasit yang memimpin pertandingan tersebut, karena dengan jujur maka kita bisa mendapatkan hasil yang memuaskan dalam suatu pertandingan, tapi kalau tidak jujur dalam suatu pertandingan sekalipun tim itu menang, tetap tidak kedamaian dalam hatinya.

#### 4. Tanggung jawab

Seperti yang kita ketahui bahwa Tanggung jawab sangatlah penting bagi kehidupan manusia, karena dengan tanggung jawab maka manusia beaur dengan keluarga juga dengan lingkungan. Demikian juga tanggung jawab dalam permainan kasti, dalam permainan kasti semua siswa harus mempunyai rasa tanggung jawab yang penu dalam dirinya, karena tanggung jawab adalah karakter yang sangat besar dalam diri seseorang untuk mendapatkan yang terbaik dalam hidupnya

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti dalam kaitan dengan masalah tersebut maka peneliti dapat menarik simpulan bahwa. Proses pembelajaran yang dilakukan maupun dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani cukup banyak, akan tetapi peneliti hanya meneliti tentang pembelajaran permainan kasti di SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang. Selama melakukan penelitian, peneliti menggunakan beberapa metode, yang diantaranya adalah observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran di SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang cukup berjalan dengan baik, tetapi yang menjadi halangan dalam proses pembelajaran adalah kurangnya sarana dan prasarana yang belum memadai sehingga proses pembelajaran tersebut sedikit terhambat dan siswa juga keolahan dalam bergerak ketika melakukan pembelajaran.
2. Dalam proses pembelajaran penjasorkes di SD Inpres oeba Kota Kupang pendidikan jasmani mengutamakan kesopanan, perilaku baik terhadap siswa, sehingga siswa-siswi yang ada pada sekolah tersebut sangat senang, serta merasa rugi atau kesal kalau mereka tidak mengikuti jadwal pelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
3. Guru pendidikan jasmani yang mengajar di SD Inpres Oeba 1 Kota Kupang dalam proses pembelajaran selalu mengutamakan keaktifan siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan sehingga siswa bisa senang dan juga tidak bosan dalam menerima materi, baik di kelas maupun di lapangan

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Roselakarya.
- Burhanudin, S.H. 2000. *Etika Individual*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiyogo, W. 2010. *Dimensi teknologi pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Wineka Media.

- Hadiyah,& Nurhayati. 2013. Survei Tentang Sikap Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahragadan Kesehatan*, 01 (01): 118.(Online), diakses pada 20 april 2017.
- Kemenpora.2006. *Kumpulan Olahraga Tradisional*.Jakarta : kemenpora. *Jurnal Olahraga Pendidikan* , 1, (1): 18.(Online), diakses pada 20 april 2017. Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi Pjok| 227
- Kusumawati, O. 2017. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 2*
- Laksono, B, DKK. 2012. *Kumpulam Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*.Jakarta : kemenpora.
- Moleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Moleong, 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 200) hlm. 3
- Moleong, L.J. 2011 *metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mohamad Mustari. 2011. *Nilai Karakter*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Rukiyati, Y. Ch. Nany Sutarini, P. Priyoyuwono. 2014. *Penanaman Nilai Karakter Dan Kerja Sama Terintegrasi Dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan*. Jurnal Pendidikan karakter, (2), 213-224
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian kombinasi (mix methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional.
- Yanti, Noor, Rabiatul Adawiyah, Herpani Matnuh Jurnal. 2016. “*pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka pengembangan nilai-nilai karakter siswa untuk menjadi warga Negara yang baik*”