

MENINGTEGRASIKAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI OLAHRAGA REKREASI PENDIDIKAN UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER SISWA KELAS V DI SDN 2 JOGOROTO JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Achmad Zainuddin

SDN 2 Jogoroto Jombang

Dengan pendidikan jasmani melalui olahraga yang bersifat menyenangkan banyak nilai karakter yang di dapat dikembangkan. Dalam penelitian ini mempunyai maksud untuk menggabungkan permainan tradisional dalam olahraga rekreasi pendidikan yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan karakter peserta didik. dari Pengembangan karakter melalui permainan tradisional bentengan, dengan menggunakan metode observasi. dari indicator karakter keberanian, karakter kejujuran, Karakter tanggungjawab, Dari karakter tersebut dapat dideskripsikan dengan hasil pengamatan. hasil yang di temukan obsever 1 dan obsever 2 jumlah keseluruhan 418,68%.

Kata Kunci: *Pengembangan, Karakter, Permainan Tradisional*

With physical education through sport that is fun a lot of value that can be developed character. In this study intends to combine the traditional game in recreational sports education whose objective was to develop the character of students. Character development through the game of traditional bentengan, using observational methods. indicator of the character of courage, character honesty, responsibility Characters, From the character can be described with the observations. Results were found obsever 1 and 2 obsever total 418.68%.

Keywords: *Development, Character, Traditional Games*

PENDAHULUAN

Pada awalnya teori pendidikan menggunakan istilah "Pengetahuan umum pendidikan jasmani" karena pendidikan jasmani dianggap tidak memenuhi syarat sebagai ilmu yang tidak berdiri sendiri serta pendidikan jasmani tidak mempunyai objek ilmu pengetahuan dan tidak mempunyai dasar tujuan pendidikan jasmani yang jelas (Sukintaka,2004:15). Berdasarkan teori tersebut peneliti menyatakan bahwa olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. (UU SKN Bab 1).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental sosial, serta emasional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam ranah psikomotorik, afektif, dan kognitif (Sukintaka,2004:17).

Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut maka dibutuhkan pendidikan jasmani dengan aktualisasi yang menyenangkan dalam bentuk olahraga rekreasi yang diwujudkan dalam permainan tradisional yang menjunjung nilai-nilai karakter yang terkandung dan nilai luhur budaya bangsa indonesia. Untuk mengembangkan karakter peserta didik.

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: 2012:19).

Peneliti sangat miris melihat hal tersebut sehingga peneliti berusaha mengintegrasikan permainan olahraga tradisional sebagai olahraga rekreasi pendidikan untuk mengembangkan karakter peserta didik

Karakter apakah yang dikembangkan dengan pengintegrasian permainan tradisional sebagai olahraga rekreasi pendidikan terhadap peserta didik kelas VII A MTs Miftahul Ulum Jogoroto Jombang Tahun Pelajaran 2012-2013?

Berdasarkan teori yang ditunjang dengan penjelasan peneliti secara detil dalam latar belakang maka pengintegrasian permainan tradisional sebagai olahraga rekreasi pendidikan untuk mengembangkan karakter peserta didik

Pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya Peneliti adalah membentuk pribadi anak supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat dan warga negara yang baik. .

bagaimana pendidikan karakter dimaknai. Oleh karena itu, ada baiknya kita menengok pendidikan karakter dalam dinamika sejarah dan lintasan wilayah (tempat) yang berbeda-beda. (Mu'in, 2011:299)

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif yang dikenal di Indonesia adalah penelitian naturalistic. Penelitian deskriptif kualitatif menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian ini terjadi secara alamiah dan apa adanya.

Observasi deskriptif dilakukan peneliti pada saat memasuki social tertentu sebagai obyek penelitian. Pada tahap ini peneliti belum membawa masalah yang akan diteliti, maka peneliti melakukan penjelajah umum, dan menyeluruh, melakukan deskripsi terhadap semua yang dilihat, didengar, dirasakan dan semua data direkam, oleh karena itu hasil dari observasi ini disimpulkan dalam keadaan yang belum tertata.(Sugiyono,2010:230)

Pendekatan kualitatif adalah sebuah pendekatan penelitian yang berusaha mendiskription dan memahami suatu fenomena secara mendalam dengan peneliti sebagai instrument utama.(Maksum,2009:12)

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII-IX di MTs Miftahul Ulum yang berjumlah 425 peserta didik.

Pada penelitian ini peneliti hanya mengambil 1 kelas dari jumlah populasi, yaitu kelas VII A MTs. Miftahul Ulum yang berjumlah 30 *peserta didik*.

Dalam mengambil sampel dalam penelitian menggunakan random sampling yaitu undian menggunakan tabel bilangan random sampling. (Arikunto,2006:146)

Instrumen penelitian yang digunakan pengamatan atau observasi dan dokumentasi. Observasi adalah mengamati atau menatap kejadian, gerak atau proses (Arikunto,2006:230). Dokumentasi adalah semua barang tertulis selama proses penelitian (Arikunto,2006:231). Peneliti menggunakan observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak atau proses sesuatu yang dilakukan oleh observer 1 dan observer 2.

Tabel 3.1. Tabel data pengembangan karakter permainan bentengan.

INDIKATOR	KARAKTER YANG DIKEMBANGKAN				
	SKOR				
	5	4	3	2	1
Keberanian	Berlari, memancing, mebakar benteng, diam memancing, diam dibenteng	Bergerak berani berlari kedaerah lawan dan memancingnya	Berlari mengejar lawan untuk menangkap	Diam memancing lawan	1 menit diam dibenteng

Kejujuran	Mengakui tertangkap lawan, mengakui menjadi tawanan lawan, keluar dari garis, mematuhi peraturan, bersikap terus terang	Mengakui dirinya sebagai tawanan	Mengakui dirinya tersentuh tangan lawan	Bersikap terus terang	Dalam permainan mentaati peraturan, keluar garis
Tanggungjawab	Menjaga benteng, menjaga sesame tim, menjaga kekompakan tim, tanggap terhadap serangan, selalu kerjasama tim	Menjaga keselamatan teman satu tim	Menjaga benteng dari serangan lawan	Menolong teman yang menjadi tawanan lawan	Selalu memberi perlawanan terhadap lawan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari hasil pengamatan yang telah di dapat seperti tabel 4.1.

Tabel 4.1. Tabel keseluruhan data

Indikator	Observer 1	Observer 2	Jumlah Keseluruhan
Keberanian	66,67%	64%	130,67%
Kejujuran	70,67%	70,67%	141,34%
Tanggungjawab	74,67%	72%	146,67%
Jumlah			418,68%

Data pada tabel 4.1. dapat diketahui bahwa mengintegrasian permainan olahraga tradisional terhadap olahraga rekreasi dapat mengembangkan nilai karakter keseluruhan terdapat 418,68%. Akan tetapi jika dilihat dari hasil observasi pada tabel 4.2 indikator keberanian terdapat 66,67% observasi 1, pada tabel 4.3. data keberanian 64% observasi 2.

Tabel 4.2. data hasil observasi dari observer 1

KEBERANIAN							
NO.	INDIKATOR	SKOR					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1.	AMA			✓			3
2.	ASR				✓		4
3.	MFK			✓			3
4.	MFA					✓	5
5.	MPA			✓			3
6.	MY			✓			3
7.	MFS				✓		4
8.	MBES					✓	5
9.	MFA					✓	5
10.	MJ				✓		4
11.	RO		✓				2
12.	SHS			✓			3
13.	TS	✓					1
14.	VPA			✓			3
15.	W		✓				2
Jumlah							50

$$\frac{50}{75} \times 100 = 66,67\%$$

Keterangan;

Keberanian seperti halnya Berlari, memancing, mebakar benteng, diam memancing, diam dibenteng

Tabel 4.3. data hasil observasi dari observer 2

KEBERANIAN							
NO.	INDIKATOR	SKOR					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1.	MNT				✓		4
2.	MN			✓			3
3.	MRS					✓	5
4.	MS					✓	5
5.	MZ				✓		4
6.	NER					✓	5
7.	NEW			✓			3
8.	RA		✓				2
9.	VA	✓					1
10.	CF			✓			3
11.	DA				✓		4
12.	DFF	✓					1
13.	ES				✓		4
14.	LAN	✓					1
15.	LF			✓			3
Jumlah							48

$$\frac{48}{75} \times 100 = 64\%$$

Keterangan;

Keberanian seperti halnya Berlari, memancing, mebakar benteng, diam memancing, diam dibenteng.

Data pada tabel 4.1. dapat diketahui bahwa mengintegrasian permainan olahraga tradisional terhadap olahraga rekreasi dapat mengembangkan nilai karakter terdapat 418,68%. Akan tetapi jika dilihat dari hasil observasi pada tabel 4.4 indikator kejujuran terdapat 70,67% observasi 1, pada tabel 4.5. data kejujuran 70,67% observasi 2

Tabel 4.4. data hasil observasi dari observer 1

KEJUJURAN							
NO.	INDIKATOR	SKOR					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1.	AMA			✓			3
2.	ASR		✓				2
3.	MFK			✓			3
4.	MFA	✓					1
5.	MPA			✓			3
6.	MY				✓		4
7.	MFS				✓		4
8.	MBES					✓	5

KEJUJURAN							
NO.	INDIKATOR	SKOR					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
9.	MFA					✓	5
10.	MJ				✓		4
11.	RO				✓		4
12.	SHS			✓			3
13.	TS				✓		4
14.	VPA					✓	5
15.	W			✓			3
Jumlah							53

$$\frac{53}{75} \times 100 = 70,67\%$$

Keterangan;

Kejujuran seperti halnya Mengakui tertangkap lawan, mengakui menjadi tawanan lawan, keluar dari garis, mematuhi peraturan, bersikap terus terang.

Tabel 4.5. data hasil observasi dari observer 2

KEJUJURAN							
NO.	INDIKATOR	SKOR					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1.	MNT			✓			3
2.	MN		✓				2
3.	MRS			✓			3
4.	MS	✓					1
5.	MZ				✓		4
6.	NER			✓			3
7.	NEW					✓	5
8.	RA			✓			3
9.	VA				✓		4
10.	CF		✓				2
11.	DA				✓		4
12.	DFE					✓	5
13.	ES					✓	5
14.	LAN				✓		4
15.	LF					✓	5
Jumlah							53

$$\frac{53}{75} \times 100 = 70,67\%$$

Keterangan;

Kejujuran seperti halnya Mengakui tertangkap lawan, mengakui menjadi tawanan lawan, keluar dari garis, mematuhi peraturan, bersikap terus terang.

Data pada tabel 4.1. dapat diketahui bahwa mengintegrasikan permainan olahraga tradisional terhadap olahraga rekreasi dapat mengembangkan nilai karakter terdapat 418,68%. Akan tetapi jika dilihat dari hasil observasi pada tabel 4.4 indikator tanggungjawab terdapat 74,67% observasi 1, pada tabel 4.5. data tanggungjawab 72% observasi 2

Tabel 4.6. data hasil observasi dari observer 1

TANGGUNGJAWAB							
NO.	INDIKATOR	SKOR					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1.	AMA				✓		4
2.	ASR					✓	5
3.	MFK			✓			3
4.	MFA				✓		4
5.	MPA					✓	5
6.	MY		✓				2
7.	MFS			✓			3
8.	MBES			✓			3
9.	MFA					✓	5
10.	MJ				✓		4
11.	RO			✓			3
12.	SHS				✓		4
13.	TS				✓		4
14.	VPA			✓			3
15.	W				✓		4
Jumlah							56

$$\frac{56}{75} \times 100 = 74,67\%$$

Keterangan;

Tanggungjawab seperti halnya Menjaga benteng, menjaga sesame tim, menjaga kekompakan tim, tanggap terhadap serangan, selalu kerjasama tim.

Tabel 4.7. data hasil observasi dari observer 2

TANGGUNG JAWAB							
NO.	INDIKATOR	SKOR					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1.	MNT					✓	5
2.	MN			✓			3
3.	MRS				✓		4
4.	MS					✓	5
5.	MZ				✓		4
6.	NER			✓			3
7.	NEW				✓		4
8.	RA			✓			3
9.	VA				✓		4
10.	CF			✓			3
11.	DA					✓	5
12.	DFP		✓				2
13.	ES		✓				2
14.	LAN			✓			3
15.	LF				✓		4
Jumlah							54

$$\frac{54}{75} \times 100 = 72\%$$

Keterangan;

Tanggungjawab seperti halnya Menjaga benteng, menjaga sesame tim, menjaga kekompakan tim, tanggap terhadap serangan, selalu kerjasama tim.

SIMPULAN

Karakter apakah yang paling di kembangkan dalam permainan tradisional bentengan. nilai karakter yang paling berkembang selama penelitian adalah nilai karakter tanggung jawab. Hasil tersebut didapat menurut pengamatan observer 1 dan observer 2 selama permainan bentengan dilaksanakan. Hasil keseluruhan yang di dapat 418,68%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Laksono Bambang, 2010. *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Jakarta: Deputi Menteri Bidang Pemberdayaan Olahraga.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam olahraga*, Surabaya: fakultas Ilmu Keolahragaan – universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*, Surabaya : fakultas Ilmu Keolahragaan – universitas Negeri Surabaya.
- Mu'in, Fatchul, 2011. *Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Noor, 2012. *Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif Disekolah dan Dirumah*. Jogjakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. 2004. *Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Nuansa.
- Undang-Undang RI No 3 Tahun 2005 & Peraturan Pemerintah RI Tahun 2007*. Bandung: Citra Umbara.