

PENGEMBANGAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN BOLA TEMBAK DALAM PELAJARAN PENJASORKES

Oleh
Hadili
SMA Negeri 27 Bandung
hadili62@gmail.com

ABSTRAK

Karakter merupakan salah satu hal yang penting dalam setiap individu. Pendidikan karakter di sekolah itu penting karena pada dasarnya karakter yang baik akan mendorong peserta didik tumbuh dengan kapasitas dan komitmennya untuk melakukan berbagai hal yang terbaik dan melakukan segalanya dengan benar dan memiliki tujuan hidup. Fenomena yang terjadi menunjukkan adanya hilangnya karakter untuk sebagian besar anak SMA di Indonesia disebabkan oleh beragam faktor. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan karakter siswa melalui permainan bola tebak dalam mata pelajaran penjasorkes. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 11 Bandung sebanyak 34 siswa. Untuk menentukan kelas eksperimen maka penulis menggunakan teknik cluster random sampling Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Group Pretest-posttest Design, yaitu penelitian yang ter-dapat tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukan bahwa Penelitian pengembangan karakter kelas XI melalui permainan bola tebak dapat meningkatkan aspek Hormat, Tanggung Jawab, Peduli, Jujur, Adil dan Beradab.

Kata Kunci: Pengembangan Karakter, Pelajaran Penjasorkes, Permainan Bola Tebak

ABSTRACT

Character is one of the important things in each individual. Character education in schools is important because basically good character will encourage students to grow with their capacity and commitment to do the best things and do everything right and have a purpose in life. The phenomenon that occurs shows that there is a loss of character for most high school children in Indonesia due to various factors. The purpose of this study was to find out the character development of students through ball-shooting games in the physical education subjects. This type of research uses quasi-experimental with a quantitative approach. The subjects of this study were students of class 11 of SMA 11 Bandung as many as 34 students. To determine the experimental class, the writer uses cluster random sampling technique. The research design used in this study is One Group Pretest-posttest Design, which is a study that is given a pretest before being given treatment and the final test (posttest) after being given treatment. The results of the study show that the research on character development of class XI through ball shoot games can improve aspects of respect, responsibility, care, honesty, fairness and civilization.

Keywords: Character Development, Penjasorkes Lesson, Shoot Ball Games.

PENDAHULUAN

Indonesia terkenal memiliki budaya yang beraneka ragam dan keramah tamahan penduduknya. Namun, disisi lain ada beberapa kasus yang menimpa remaja SMA yang menimbulkan pertanyaan apakah bangsa Indonesia, terutama remaja usia SMA masih memiliki karakter? Mati karena kebut-kebutan ketika mengendarai sepeda motor, mati di dalam penjaran karena sebelumnya terlibat kasus curanmor, mati tenggelam di anak sungai karena lari dari kejaran tawuran, mati minum racun jenis potas akibat putus cinta, mati karena overdosis narkoba, mati karena HIV Aids. Contoh kasus tragis tersebut, semua melanda anak SMA dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir. Sungguh sangat disayangkan generasi muda yang harusnya bisa berkontribusi untuk bangsanya, harus mati dengan cara tersebut. Hilangnya karakter untuk sebagian besar anak SMA di Indonesia disebabkan oleh beragam faktor, antara lain: perkembangan anak itu sendiri yang terbelakang, keluarga yang tidak harmonis, masalah ekonomi sulit, pergaulan yang menyimpang, school stress, dll (Kompas, 2012)

Pendidikan karakter di sekolah sangat diperlukan karena dasar pendidikan karakter didalam keluarga dan berawal dari keluarga. Kalau seorang anak mendapatkan dasar pendidikan karakter yang baik dalam keluarganya, anak tersebut akan mengalami perkembangan karakter yang baik pada masa selanjutnya. Sayangnya orangtua yang lebih mementingkan aspek kecerdasan otak ketimbang pendidikan karakter. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik- buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari- hari dengan sepenuh hati (Kemdiknas, 2010). Hal tersebut juga tercantum pada UU Sisdiknas Pasal 1 tahun 2003 yang menyatakan bahwa diantara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan berakhlak mulia.

Dalam lingkungan sekolah aktivitas olahraga dapat diikuti melalui mata pelajaran penjasorkes dan siswa juga diperkenankan untuk mengikuti ekstrakurikuler olahraga yang ada di sekolah. Melalui olahraga dalam pendidikan jasmani dapat memberikan berbagai kesempatan kepada anak seorang anak untuk mengembangkan diri secara kognitif, kemampuan fisik, ketrampilan fisik, dan ketrampilan gerakanya, seseorang anak dapat mengembangkan karakter kepribadianya dan kehidupan sosialnya. Sebagai contoh bentuk nyata metode yang guru penjasorkes dalam rangka menanamkan nilai-nilai olahraga dalam diri siswa adalah dengan mengajak setiap siswa untuk terlibat berbagai interaksi sosial dengan siswa lain seperti berbagai peralatan, berbagi tempat, saling menghormati, toleransi dan bersikap sportif dalam permainan.

Faktor yang bisa mempengaruhi perkembangan karakteristik siswa SMA, dan hal itu bisa dikategorikan dalam 2 faktor besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. yang termasuk faktor internal adalah genetika, kecukupan gizi, dan pikiran orang itu sendiri. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah lingkungan dimana dia hidup yang juga bisa mencakup orang-orang dalam lingkungan tersebut seperti orang tua, guru, dan teman sebayanya.

Masa SMA atau yang berkaitan dengan masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa, yang melibatkan beberapa fisik, intelektual, kepribadian, dan perubahan perkembangan sosial. Elliot Turiel (1978) menyatakan bahwa para remaja mulai membuat penilaian tersendiri dalam menghadapi masalah-masalah populer yang berkenaan dengan lingkungan mereka. Karakteristik remaja yang sedang berproses untuk mencari identitas diri ini juga sering menimbulkan masalah pada diri remaja.

Akan tetapi, dari hasil wawancara yang peneliti lakukan di SMA Negeri 27 Bandung, guru penjasorkes mengatakan pada dasarnya ketika siswa mengikuti pelajaran olahraga mereka hanya terpaku dalam satu aspek yaitu aspek psikomotorik dan kurang begitu memperhatikan pada aspek lain seperti aspek kognitif dan afektif. Sehingga ketika kegiatan penjasorkes berisi mengenai pendalaman materi siswa kurang memiliki minat yang baik. Disamping itu juga, metode pengajaran yang diberikan juga sangat mempengaruhi pemahaman siswa mengenai tujuan dari mata pelajaran penjasorkes. Dari hasil observasi yang dilakukan siswa hanya diberikan materi yang mencakup pemahaman mengenai aspek kognitif dan psikomotorik dan kurang menekankan pada aspek afektif. Siswa hanya mengetahui materi mengenai ilmu pengetahuan saja, misalnya seperti sejarah mengenai bola basket, bagaimana peraturan dalam permainan bola basket tetapi kurang menekankan kenapa ada peraturan dalam setiap permainan, mengapa dalam permainan harus bisa bermain fair play dan hal-hal lain yang mencakup pemahaman mengenai aspek afektif. Hal ini didapat peneliti ketika observasi, siswa kurang bisa berbaur dengan teman yang tidak begitu dekat, adanya kecurangan dalam permainan, kurang menghargai lawan dan lain- lain. Padahal hal tersebut merupakan salah satu nilai positif dalam penjasorkes yang dapat membentuk karakter siswa.

Pendidikan karakter di sekolah itu penting karena pada dasarnya karakter yang baik akan mendorong peserta didik tumbuh dengan kapasitas dan komitmennya untuk melakukan berbagai hal yang terbaik dan melakukan segalanya dengan benar dan memiliki tujuan hidup (Mutohir, 2010) Pendidikan karakter merupakan usaha individual yang mau karena mampu untuk berkembang untuk menemukan makna lebih, nilai semangat (awareness), dan sikap. Dalam proses menemukan nilai, semangat, kesadaran, dan sikap baru itu seseorang melakukan usaha pembebasan bagi dirinya untuk lebih mampu berperan dalam masyarakatnya (keluarga, kelas, dan lingkungan). Dalam dunia olahraga atau untuk usia anak-anak dikenal istilah pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi (penjasorkes) juga diperkenalkan cara-cara mengembangkan nilai sehingga menjadi karakter yang kokoh dan kuat jika dilakukan sejak dini.

Pilar karakter menurut Maksum (2010) terdiri atas hormat, keadilan, kejujuran, tanggung jawab, peduli dan beradab.

Pendidikan jasmani tak lain adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar untuk gerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam penjasorkes anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya. (Luthan, 2000:15). Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan ketrampilan, kecerdasan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasar Pancasila (Samsudin, 2008:2)

Jumlah jam yang disediakan untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) di SMA tiap tingkatan kelas sebanyak 2x45 menit per minggu atau 2 jam pelajaran per minggu. Adapun ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/ senam aktivitas ritmik, aquatic (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas.

Salah satu peran dari pendidikan jasmani adalah untuk membentuk karakter peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan dalam membentuk karakter peserta didik dalam mata pelajaran penjasorkes adalah dengan melakukan permainan. Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan. Dalam suatu kegiatan bermain selalu dituntut untuk sebagaimana berkehidupan sosial di masyarakat, dituntut adanya kerjasama, kejujuran, peduli, saling menghargai, tanggung jawab. Begitu pula pada kehidupan sehari-hari kita dituntut selalu mematuhi etika. Melalui kegiatan permainan di sekolah banyak fungsi kepribadian yang dapat ditanamkan dan dikembangkan sesuai apa yang dikendaki oleh kehidupan bersama dalam masyarakat. Aktivitas jasmani menjadi salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan pendidikan karakter anak sehingga dengan harapan mereka bisa mencapai predikat segar jasmani dan berkarakter. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Depdiknas, 2006 dalam Mutohir dkk. 2011:75)

Lebih lanjut Sukintaka (1992:10), menyatakan bahwa pertumbuhan, perkembangan dan aktivitas jasmani akan mempengaruhi: (1) ranah kognitif, yang berupa kemampuan berpikir (bertanya, kreatif dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik. (2) ranah psikomotor, yang berupa pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak, dan (3) ranah afektif, yang berupa rasa senang, penganggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan diri (aktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan konsep sendiri.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Karakter Melalui Permainan Bola Tembak Dalam Pelajaran Penjasorkes. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan karakter melalui permainan bola tembak yang sesuai pada kelas XI SMA NEGERI 27 Bandung dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (Noor, 2011). Indikator karakter yang diteliti dalam penelitian ini adalah hormat, adil, jujur, tanggung jawab, peduli dan beradab. Didapatkan kelas sebagai sampel pada penelitian ini yaitu kelas XI-3. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 33 siswa. Subjek sampel dalam penelitian ini adalah salah satu dari kelas XI SMA Negeri 27 Bandung. Untuk menentukan kelas eksperimen maka penulis menggunakan teknik cluster random sampling. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-posttest Design*, yaitu penelitian yang terdapat tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah diberikan perlakuan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Hasil Penelitian Pada Siklus Pertama

Penelitian yang telah dilaksanakan di kelas XI SMA Negeri 27 Bandung merupakan sebuah penelitian tindakan kelas (*classroom actions research*). Penelitian tindakan yang telah dilakukan ini terdiri dari dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yaitu pada tanggal 20 November 2017 dengan alokasi waktu 2x45 menit mulai jam 07.00 sampai 08.30 WIB. Pada Siklus I guru menyampaikan materi tentang pengertian karakter.

Setelah melakukan dan menyelesaikan siklus pertama, peneliti bersama rekan guru yang bertindak sebagai kolaborasi yang melakukan pengamatan, melakukan diskusi dan refleksi.

Untuk lebih detailnya mengenai karakter yang nampak pada permainan bola tebak siswa kelas XI IPA 1 SMA N 27 Bandung

1. Hormat

Hormat adalah menaruh sikap perhatian terhadap orang lain. Berikut tabel tentang aspek nilai hormat pada permainan bola tebak yang dilakukan siswa kelas XI IPA 1 SMA N 27 Bandung.

Tabel 1. Hasil Penelitian Kuesioner Siswa pada aspek hormat Siklus Pertama

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	91,18%	Sangat Baik
2	8,82%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Tabel 2. Hasil Penelitian Pengamatan Siswa pada aspek hormat Siklus Pertama

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	76%	Baik
2	24%	Kurang Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Berdasarkan gambaran hasil penelitian kuesioner di atas terdapat 91,18% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek hormat dalam permainan bola tebak dengan kategori sangat baik, kemudian sebesar 8,82% masuk dalam kategori tidak baik. Berdasarkan gambaran hasil penelitian pengamatan terdapat 76% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek hormat dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 24% masuk dalam kategori kurang baik. Melihat hasil analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek hormat sudah masuk dalam kategori sangat baik dan baik, hal ini dikarenakan persentase peserta yang mempunyai kategori sangat baik dan baik berada dalam persentase 91,18% dan 76%..

2. Tanggung Jawab

Tanggung Jawab adalah kemampuan untuk melakukan respon, tanggapan atau reaksi secara cakup. Berikut tabel tentang aspek nilai hormat pada permainan bola tebak yang dilakukan siswa kelas XI IPA 1 SMA N 27 Bandung.

Tabel 3. Hasil Penelitian Kuesioner Siswa pada aspek tanggung jawab Siklus Pertama

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	88,97%	Baik
2	11,03%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Tabel 4 Hasil Penelitian Pengamatan Siswa pada aspek tanggung jawab Siklus Pertama

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	74%	Baik
2	26%	kurang Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Berdasarkan gambaran hasil penelitian kuesioner diatas terdapat 88,97% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek tanggung jawab dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 11,03% masuk dalam kategori tidak baik. Berdasarkan gambaran hasil penelitian pengamatan diatas terdapat 74% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek tanggung jawab dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 26% masuk dalam kategori kurang baik. Melihat hasil analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek tanggung jawab sudah masuk dalam kategori baik, hal ini dikarenakan persentase peserta yang mempunyai kategori baik berada dalam persentase 88,97% dan 74%.

3. Peduli

Peduli adalah kesediaan untuk memberikan perhatian dan kasih sayang kepada sesama. Berikut tabel tentang aspek nilai hormat pada permainan bola tebak yang dilakukan siswa kelas XI IPA 1 SMA N 27 Bandung.

Tabel 5 Hasil Penelitian Kuesioner Siswa pada aspek tanggung jawab Siklus Pertama

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	75,74%	Baik
2	24,26%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Tabel 6 Hasil Penelitian Pengamatan Siswa pada aspek tanggung jawab Siklus Pertama

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	76%	Baik
2	24%	kurang Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Berdasarkan gambaran hasil penelitian kuesioner diatas terdapat 75,74% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek peduli dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 24,26% masuk dalam kategori kurang baik. Berdasarkan gambaran hasil penelitian pengamatan diatas terdapat 76% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek peduli dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 24% masuk dalam kategori kurang baik. Melihat hasil analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek peduli sudah masuk dalam kategori baik, hal ini dikarenakan persentase peserta yang mempunyai kategori baik berada dalam persentase 75,74% dan 76%.

4. Jujur

Jujur adalah suatu sikap terbuka, dapat dipercaya, dan apa adanya. Berikut tabel tentang aspek nilai hormat pada permainan bola tebak yang dilakukan siswa kelas XI IPA 1 SMA N 27 Bandung.

Tabel 7 Hasil Penelitian Kuesioner Siswa Pada Aspek Jujur Siklus Pertama

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	89,70%	Baik
2	10,3%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Tabel 8 Hasil Penelitian Pengamatan Siswa Pada Aspek Jujur Siklus Pertama

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	82%	Baik
2	18%	kurang Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Berdasarkan gambaran hasil penelitian kuesioner diatas terdapat 89,70% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek jujur dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 10,30% masuk dalam kategori tidak baik. Berdasarkan gambaran hasil penelitian pengamatan diatas terdapat 82% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek jujur dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 18% masuk dalam kategori tidak baik. Melihat hasil analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek jujur sudah masuk dalam kategori baik. hal ini dikarenakan persentase peserta yang mempunyai kategori baik berada dalam persentase 89,70% dan 82%.

5. Adil

Adil adalah bersikap fair dalam melakukan dan memperlakukan sesuatu. Berikut tabel tentang aspek nilai hormat pada permainan bola tebak yang dilakukan siswa kelas XI IPA 1 SMA N 2 Ungaran.

Tabel 9 Hasil Penelitian Kuesioner Siswa Pada Aspek Adil Siklus Pertama

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	91,90%	Baik
2	8,09%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Tabel 10 Hasil Penelitian Pengamatan Siswa Pada Aspek Adil Siklus Pertama

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	70%	Baik
2	30%	Kurang Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Berdasarkan gambaran hasil penelitian kuesioner diatas terdapat 91,90% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek adil dalam permainan bola tebak dengan kategori sangat baik, kemudian sebesar 8,09% masuk dalam kategori tidak baik. Berdasarkan gambaran hasil penelitian pengamatan diatas terdapat 70% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek adil dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 30% masuk dalam kategori kurang baik. Melihat hasil analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek adil sudah masuk dalam kategori sangat baik dan baik, hal ini dikarenakan persentase peserta yang mempunyai kategori sangat baik dan berada dalam persentase 91,90% dan 70%.

6. Beradab

Beradab adalah sikap dasar yang diperlukan dalam bermasyarakat yang berintikan pada kesopanan, keteraturan, dan kebaikan. Berikut tabel tentang aspek nilai hormat pada permainan bola tebak yang dilakukan siswa kelas XI IPA 1 SMA N 27 Bandung.

Tabel 11 Hasil Penelitian Kuesioner Siswa Pada Aspek beradab Siklus Pertama

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	58,09%	Cukup Baik
2	41,91%	Cukup Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Tabel 12 Hasil Penelitian Pengamatan Siswa Pada Aspek beradab Siklus Pertama

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	70%	Baik
2	30%	Kurang Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Berdasarkan gambaran hasil penelitian kuesioner diatas terdapat 58,09% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek beradab dalam permainan bola tebak dengan kategori cukup baik, kemudian sebesar 41,91% juga masuk dalam kategori cukup baik. Berdasarkan gambaran hasil penelitian pengamatan diatas terdapat 70% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek beradab dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 30% juga masuk dalam kategori kurang baik. Melihat hasil analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek beradab sudah masuk dalam kategori cukup baik, hal ini dikarenakan persentase peserta yang mempunyai kategori cukup baik dan baik berada dalam persentase 58,09 dan 70%.

Hasil dan Pembahasan Siklus Pertama

Berdasarkan hasil kuesioner siklus 1 yang dilakukan oleh peneliti, pada aspek hormat diperoleh rata-rata dengan persentase mencapai 91,18% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Pada aspek tanggung jawab diperoleh rata-rata dengan persentase mencapai 88,97% dan dalam kategori baik. Pada aspek Peduli diperoleh data rata-rata dengan persentase 75,74% dan dalam kategori baik. Pada aspek jujur diperoleh rata-rata dengan persentase 89,7% dan dalam kategori baik. Pada aspek adil diperoleh data rata-rata dengan persentase 91,91% dan dalam kategori sangat baik. Pada aspek beradab diperoleh data rata-rata dengan persentase 58,09% dan dalam kategori cukup baik.

Berdasarkan hasil pengamatan siklus 1 yang dilakukan oleh peneliti, pada aspek Hormat diperoleh data rata-rata dengan persentase mencapai 76% dan dalam kategori baik. Pada aspek Tanggung Jawab diperoleh data rata-rata dengan persentase 74% dan dalam kategori baik. Pada aspek Peduli diperoleh data rata-rata dengan persentase 76% dan dalam kategori baik. Pada aspek Jujur diperoleh data rata-rata dengan persentase 82% dan dalam kategori baik. Pada aspek adil diperoleh data rata-rata dengan persentase 70% dan dalam kategori baik. Pada aspek beradab diperoleh data rata-rata dengan persentase 70% dan dalam kategori baik.

Hasil Refleksi pada Siklus Pertama

Setelah melakukan diskusi dengan guru kolaborasi, tahap perencanaan pada siklus pertama tidak mengalami hambatan dan berjalan dengan baik apa yang direncanakan, yaitu sesuai dengan RPP yang sudah dipersiapkan, persiapan sarana dan sumber pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah, dan instrumen penelitian yang berupa kuesioner dan lembar pengamatan.

Sedangkan pada tahap tindakan (action), guru atau peneliti mengalami kesulitan dalam mengkondisikan siswanya, dan dalam membimbing atau mengarahkan siswanya masih kurang maksimal, selain itu dalam menerapkan permainan bola tebak juga masih kurang efektif.

Hasil dari diskusi yang dilakukan dengan guru kolabolator, guru atau peneliti dianjurkan untuk memberikan ide-ide yang kreatif untuk mendapatkan perhatian dari siswanya, sehingga siswanya dapat dikondisikan dengan baik sesuai dengan apa yang tercantum pada RPP. Selain itu, guru atau peneliti juga harus lebih terampil dalam membimbing siswanya untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan dalam menetapkan metode pembelajaran, guru atau peneliti harus mengubah metode pembelajaran pada siklus pertama yang dianggap kurang efektif dalam pelaksanaannya. Hasil diskusi yang dilakukan dengan guru kolaborator, guru atau peneliti dianjurkan memperhatikan segi keamanan untuk siswa, pada saat melakukan permainan bola tebak.

Metode yang digunakan pada siklus kedua harus lebih efektif dan menarik bagi siswa, sehingga siswa tersebut lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru/peneliti. Perubahan metode pembelajaran pada siklus kedua yaitu menggunakan bola tebak sampai dengan intensitas yang lebih banyak dan kompetisi antar kelompok. Guru atau peneliti juga disarankan untuk meningkatkan interaksi dengan siswanya dan meningkatkan kedisiplinan pada siswanya, sehingga tidak ada siswa yang bermain-main sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.

Siklus II

Hasil Penelitian Pada Siklus Kedua

Penelitian yang dilakukan pada siklus kedua juga sama seperti yang terjadi pada siklus yang pertama terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yaitu pada tanggal 27 November 2017 dengan alokasi waktu 2x45 menit mulai jam 07.00 sampai 08.30 WIB. Setelah melakukan dan menyelesaikan siklus kedua, peneliti bersama rekan guru yang bertindak sebagai kolabolator yang melakukan pengamatan, melakukan diskusi dan refleksi, maka di dapat hasil pada siklus kedua seperti terlihat pada tabel.

1. Hormat

Berikut tabel tentang aspek nilai hormat pada permainan bola tebak yang dilakukan siswa kelas XI IPA 1 SMA N 27 Bandung.

Tabel 13 Hasil Penelitian Kuesioner Siswa Pada Aspek Adil Siklus Kedua

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	96,3%	Sangat Baik
2	3,7%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Tabel 4.14 Hasil Penelitian Pengamatan Siswa Pada Aspek Hormat Siklus Kedua

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	91%	Sangat Baik
2	9%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Berdasarkan gambaran hasil penelitian kuesioner diatas terdapat 96,3% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek hormat dalam permainan bola tebak dengan kategori sangat baik, kemudian sebesar 3,7% masuk dalam kategori tidak baik. Berdasarkan gambaran hasil penelitian pengamatan diatas terdapat 91% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek hormat dalam permainan bola tebak dengan kategori sangat baik, kemudian sebesar 9% masuk dalam kategori tidak baik. Melihat hasil analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek hormat sudah masuk dalam kategori sangat baik, hal ini dikarenakan persentase peserta yang mempunyai kategori sangat baik dan berada dalam persentase 96,3% dan 91%. Aspek dari adil ini dikatakan sangat baik dan baik karena siswa dalam permainan bola tebak sudah menerapkan nilai-nilai adil seperti adil pada semua pemain termasuk yang berbeda tim, memberikan kesempatan pada pemain lain, mengikuti aturan dan toleransi terhadap orang lain.

2. Tanggung Jawab

Berikut tabel tentang aspek nilai tanggung jawab pada permainan bola tebak yang dilakukan siswa kelas XI IPA 1 SMA N 27 Bandung.

Tabel 4.15 Hasil Penelitian Kuesioner Siswa pada aspek tanggung jawab Siklus Kedua

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	93,3%	Sangat Baik
2	6,7%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Tabel 4.16 Hasil Penelitian Pengamatan Siswa pada aspek tanggung jawab Siklus Kedua

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	94%	Sangat Baik
2	6%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Berdasarkan gambaran hasil penelitian kuesioner diatas terdapat 93,3% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek tanggung jawab dalam permainan bola tebak dengan kategori sangat baik, kemudian sebesar 6,7% masuk dalam kategori tidak baik. Berdasarkan gambaran hasil penelitian pengamatan diatas terdapat 94% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek tanggung jawab dalam permainan bola tebak dengan kategori sangat baik, kemudian sebesar 6% masuk dalam kategori tidak baik. Melihat hasil analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek tanggung jawab sudah masuk dalam kategori baik, hal ini dikarenakan persentase peserta yang mempunyai kategori sangat baik berada dalam persentase 93,3% dan 94%. Aspek dari tanggung jawab ini dikatakan baik karena siswa dalam permainan bola tebak sudah menerapkan nilai-nilai tanggung jawab seperti disiplin dalam latihan dan bertanding, kooperatif dengan sesama pemain, kesiapan diri dalam melakukan sesuatu dan pengendalian diri.

3. Peduli

Berikut tabel tentang aspek nilai peduli pada permainan bola tebak yang dilakukan siswa kelas XI IPA 1 SMA N 27 Bandung.

Tabel 17 Hasil Penelitian Kuesioner Siswa Pada Aspek Peduli Siklus Kedua

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	84,6%	Baik
2	15,4%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Tabel 18 Hasil Penelitian Pengamatan Siswa Pada Aspek Peduli Siklus Kedua

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	86%	Baik
2	14%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Berdasarkan gambaran hasil penelitian kuesioner diatas terdapat 84,6% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek peduli dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 15,4% masuk dalam kategori tidak baik. Berdasarkan gambaran hasil penelitian pengamatan diatas terdapat 86% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek peduli dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 14% masuk dalam kategori tidak baik. Melihat hasil analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek peduli sudah masuk dalam kategori baik, hal ini dikarenakan persentase peserta yang mempunyai kategori baik berada dalam persentase 84,6% dan 86%. Aspek dari peduli ini dikatakan baik karena siswa dalam permainan bola tebak sudah menerapkan nilai-nilai peduli seperti membantu teman agar bermain baik, membantu teman yang bermasalah, bermain untuk tim dan mendahulukan kepentingan yang lebih besar.

4. Jujur

Berikut tabel tentang aspek nilai jujur pada permainan bola tebak yang dilakukan siswa kelas XI IPA 1 SMA N 27 Bandung

Tabel 4.19 Hasil Penelitian Kuesioner Siswa Pada Aspek Jujur Siklus Kedua

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	96,3%	Sangat Baik
2	3,7% %	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Tabel 4.20 Hasil Penelitian Pengamatan Siswa Pada Aspek Jujur Siklus Kedua

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	96%	Sangat Baik
2	4%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Berdasarkan gambaran hasil penelitian kuesioner diatas terdapat 96,3% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek jujur dalam permainan bola tebak dengan kategori sangat baik, kemudian sebesar 3,7% masuk dalam kategori tidak baik. Berdasarkan gambaran hasil penelitian pengamatan diatas terdapat 96% bahwa siswa kelas

XI IPA 1 dalam menerapkan aspek jujur dalam permainan bola tebak dengan kategori sangat baik, kemudian sebesar 4% masuk dalam kategori tidak baik. Melihat hasil analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek jujur sudah masuk dalam kategori sangat baik, hal ini dikarenakan persentase peserta yang mempunyai kategori sangat baik berada dalam persentase 96,3% dan 96%. Aspek dari jujur ini dikatakan baik karena siswa dalam permainan bola tebak sudah menerapkan nilai-nilai jujur seperti patuh pada aturan main, loyal pada tim, mengakui kesalahan dan menepati janji.

5. Adil

Berikut tabel tentang aspek nilai adil pada permainan bola tebak yang dilakukan siswa kelas XI IPA 1 SMA N 27 Bandung.

Tabel 21 Hasil Penelitian Kuesioner Siswa Pada Aspek Adil Siklus Kedua

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	95,6%	Sangat Baik
2	4,4%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Tabel 22 Hasil Penelitian Pengamatan Siswa Pada Aspek Adil Siklus Kedua

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	82%	Baik
2	18%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Berdasarkan gambaran hasil penelitian kuesioner diatas terdapat 95,6% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek adil dalam permainan bola tebak dengan kategori sangat baik, kemudian sebesar 4,4% masuk dalam kategori tidak baik. Berdasarkan gambaran hasil penelitian pengamatan diatas terdapat 82% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek adil dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 18% masuk dalam kategori tidak baik. Melihat hasil analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek adil sudah masuk dalam kategori sangat baik dan baik, hal ini dikarenakan persentase peserta yang mempunyai kategori sangat baik dan baik berada dalam persentase 95,6% dan 86%. Aspek dari adil ini dikatakan sangat baik dan baik karena siswa dalam permainan bola tebak sudah menerapkan nilai-nilai adil seperti adil pada semua pemain termasuk yang berbeda tim, memberikan kesempatan pada pemain lain, mengikuti aturan dan toleransi terhadap orang lain.

6. Beradab

Berikut tabel tentang aspek nilai beradab pada permainan bola tebak yang dilakukan siswa kelas XI IPA 1 SMA N 27 Bandung.

Tabel 23 Hasil Penelitian Kuesioner Siswa Pada Aspek beradab Kedua Siklus Kedua

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	76,5%	Baik
2	23,5%	Cukup Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Tabel 24 Hasil Penelitian Pengamatan Siswa Pada Aspek beradab Siklus Kedua

No	Hasil Penelitian	Kriteria
1	84%	Baik
2	16%	Tidak Baik

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Berdasarkan gambaran hasil penelitian kuesioner diatas terdapat 76,5% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek beradab dalam permainan bola tebak dengan kategori cukup baik, kemudian sebesar 23,5% juga masuk dalam kategori cukup baik. Berdasarkan gambaran hasil penelitian pengamatan diatas terdapat 84% bahwa siswa kelas XI IPA 1 dalam menerapkan aspek beradab dalam permainan bola tebak dengan kategori baik, kemudian sebesar 16% juga masuk dalam kategori tidak baik. Melihat hasil analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek beradab sudah masuk dalam kategori baik, hal ini dikarenakan persentase peserta yang mempunyai kategori baik berada dalam persentase 76,5% dan 84%. Aspek dari beradab ini dikatakan cukup baik dan baik karena siswa dalam permainan bola tebak sudah menerapkan nilai-nilai beradab seperti ditandai sudah menerapkan sikap dasar yang diperlukan dalam bermasyarakat yang berintikan pada kesopanan, keteraturan, dan kebaikan. Antara lain dicirikan dengan menempatkan sesuatu pada tempatnya, mengapresiasi terhadap keteraturan dan lain sebagainya.

Pembahasan Siklus Kedua

Berdasarkan hasil kuesioner siklus 2 yang dilakukan oleh peneliti, pada aspek hormat diperoleh rata-rata dengan persentase mencapai 96,3% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Pada aspek tanggung jawab diperoleh rata-rata dengan persentase mencapai 93,4% dan dalam kategori sangat baik. Pada aspek Peduli diperoleh data rata-rata dengan persentase 84,6% dan dalam kategori baik. Pada aspek jujur diperoleh rata-rata dengan persentase 96,3% dan dalam

kategori sangat baik. Pada aspek adil diperoleh data rata-rata dengan persentase 95,6% dan dalam kategori sangat baik. Pada aspek beradab diperoleh data rata-rata dengan persentase 76,5% dan dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil pengamatan siklus 2 yang dilakukan oleh peneliti, pada aspek Hormat diperoleh data rata-rata dengan persentase mencapai 91% dan dalam kategori sangat baik. Pada aspek Tanggung Jawab diperoleh data rata-rata dengan persentase 94% dan dalam kategori sangat baik. Pada aspek Peduli diperoleh data rata-rata dengan persentase 86% dan dalam kategori baik. Pada aspek Jujur diperoleh data rata-rata dengan persentase 96% dan dalam kategori sangat baik. Pada aspek adil diperoleh data rata-rata dengan persentase 82% dan dalam kategori baik. Pada aspek beradab diperoleh data rata-rata dengan persentase 84% dan dalam kategori baik.

Hasil Refleksi pada siklus Kedua

Setelah melakukan diskusi dengan guru kolaborasi, tahap perencanaan pada siklus kedua berjalan lancar sesuai dengan RPP. Sedangkan pada tahap tindakan, guru atau peneliti sudah dapat mengatasi permasalahan yang dialaminya pada siklus pertama dan ada peningkatan aktivitas siswa dan guru pada siklus kedua.

Dari hasil diskusi yang dilakukan antara guru atau peneliti dengan kolaborasi pada siklus kedua, guru atau peneliti dan kolaborasi menyimpulkan hasil refleksi pada siklus kedua yaitu, hasil dari perencanaan (planning), tindakan (action), dan pengamatan (observasi) yang dilakukan oleh guru atau peneliti pada siklus kedua sudah berjalan dengan baik dan ada perubahan yang cukup signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua, sehingga pada penelitian siklus kedua ini dikatakan berhasil dengan kata lain penelitian ini sudah selesai pada siklus kedua dan tidak ada tindakan siklus yang lain lagi.

Perbandingan Hasil Siklus Pertama dan Siklus Kedua

Perbandingan hasil penelitian pada siklus I dan Siklus II tentang karakter siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 25 Perbandingan Hasil Siklus Pertama Dengan Hasil Siklus Kedua Pada Kuesioner

No	Aspek Penelitian	Siklus 1	Siklus 2
1	Hormat	91,18%	96,3%
2	Tanggung Jawab	88,97%	93,4%
3	Peduli	75,74%	86,4%
4	Jujur	89,70%	96,3%
5	Adil	91,91%	95,6%
6	Beradab	58,09%	76,5%

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Dari tabel 4.25 di atas, terlihat bahwa hasil kuesioner siklus pertama aspek Hormat mencapai rata-rata persentase 91,18% sedangkan pada siklus 2 mencapai rata-rata persentase 96,3%, ini berarti ada peningkatan 5,12% karena permainan siklus 2 lebih menekankan hormat kepada lawan. Pada aspek Tanggung Jawab mencapai rata-rata persentase 88,97% sedangkan pada siklus 2 mencapai rata-rata persentase 93,4%, ini berarti ada peningkatan 4,43% karena permainan pada siklus 2 lebih menekankan pada kesiapan diri dalam bermain. Pada aspek Peduli mencapai rata-rata persentase 75,74%. Pada siklus 2 mencapai rata-rata persentase 86,4%, ini berarti ada peningkatan 10,66% karena permainan pada siklus 2 lebih menekankan bermain untuk tim, bukan individu. Pada aspek Jujur mencapai rata-rata persentase 89,7%, sedangkan pada siklus 2 mencapai rata-rata persentase 96,3%, ini berarti ada peningkatan 6,6% karena permainan pada siklus 2 menekankan patuh terhadap aturan. Pada aspek adil mencapai rata-rata persentase 91,91% sedangkan pada siklus 2 mencapai rata-rata persentase 95,6%, ini berarti ada peningkatan 3,69% karena permainan pada siklus 2 lebih menekankan pada toleransi terhadap orang lain. Pada aspek Beradab mencapai rata-rata persentase 58,09% sedangkan pada siklus 2 mencapai rata-rata persentase 76,5%, ini berarti ada peningkatan 18,41% karena permainan pada siklus 2 lebih menekankan bermanfaat untuk tim.

Tabel 4.26 Perbandingan Hasil Siklus Pertama Dengan Hasil Siklus Kedua Pada Lembar Pengamatan

No	Aspek penelitian	Siklus 1	Siklus 2
1	Hormat	76%	91%
2	Tanggung Jawab	74%	94%
3	Peduli	76%	86%
4	Jujur	82%	96%
5	Adil	70%	82%
6	Beradab	70%	84%

Sumber : Hasil analisis data (2017)

Dari tabel 4.26 di atas, terlihat bahwa hasil pengamatan siklus pertama aspek Hormat mencapai rata-rata persentase 76% sedangkan pada siklus 2 mencapai rata-rata persentase 91%, ini berarti ada peningkatan 15% karena permainan siklus 2 lebih menekankan hormat kepada lawan. Pada aspek Tanggung Jawab mencapai rata-rata persentase 74% sedangkan pada siklus 2 mencapai rata-rata persentase 94%, ini berarti ada peningkatan 20% karena permainan pada siklus 2 lebih menekankan pada kesiapan diri dalam bermain. Pada aspek Peduli mencapai rata-rata persentase 76%. Pada siklus 2 mencapai rata-rata persentase 86%, ini berarti ada peningkatan 10% karena permainan pada siklus 2 lebih menekankan bermain untuk tim, bukan individu. Pada aspek Jujur mencapai rata-rata persentase 82%, sedangkan pada

siklus 2 mencapai rata-rata persentase 96%, ini berarti ada peningkatan 14% karena permainan pada siklus 2 menekankan patuh terhadap aturan. Pada aspek Adil mencapai rata-rata persentase 70% sedangkan pada siklus 2 mencapai rata-rata persentase 82%, ini berarti ada peningkatan 12% karena permainan pada siklus 2 lebih menekankan pada toleransi terhadap orang lain. Pada aspek Beradab mencapai rata-rata persentase 70% sedangkan pada siklus 2 mencapai rata-rata persentase 84%, ini berarti ada peningkatan 14% karena permainan pada siklus 2 lebih menekankan bermanfaat untuk tim.

Pembahasan

Salah satu karakteristik umum perkembangan remaja adalah aktivitas berkelompok. Hal ini dikarenakan kebanyakan remaja dapat menemukan jalan keluar dari kesulitannya setelah mereka berkumpul dengan rekan sebaya untuk melakukan kegiatan bersama (Ali dan Ansori. 2008:17).

Berdasarkan analisis data uji coba siklus 1 dan 2 diperoleh rata-rata yang telah ditentukan maka pengembangan karakter melalui permainan bola tebak telah memenuhi kriteria sangat baik. Faktor yang menjadikan pengembangan ini adalah semua siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Secara keseluruhan permainan Bola Tebak dapat diterima dengan sangat baik, sehingga uji coba siklus 1 dan 2 ini dapat digunakan pada siswa kelas XI SMA Negeri 27 Bandung.

Dari hasil penelitian yang diuraikan di atas, maka peneliti akan menyampaikan pembahasan terhadap pengembangan karakter melalui permainan bola tebak. Pengembangan karakter melalui permainan bola tebak bagi siswa kelas XI SMA Negeri 27 Bandung terdapat beberapa aspek yang telah dicapai oleh siswa, yaitu kognitif dan afektif. Aspek kognitif didapat dari pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai karakter atau nilai-nilai positif dalam permainan yang ditanamkan pada mata pelajaran penjasorkes. Sehingga pemahaman dari peningkatan pendidikan karakter melalui penjasorkes dapat tercapai. Aspek afektif didapat dari pengaplikasian siswa setelah memahami karakter pada permainan bola tebak. Dimana siswa lebih menghormati peraturan, lebih menekankan bermain untuk tim bukan individu, jujur mengakui kesalahan, memberikan toleransi pada pemain lain, dan dapat menjadi contoh bagi teman-temannya. Sehingga siswa tidak cukup hanya memahami karakter, tetapi juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai positif yang ada dalam karakter tersebut melalui pelajaran penjasorkes.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap data penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut bahwa penelitian pengembangan karakter kelas XI melalui permainan bola tebak dapat meningkatkan aspek Hormat, Tanggung Jawab, Peduli, Jujur, Adil dan Beradab. Untuk karakter siswa kelas XI telah meningkat setelah dikenai pembelajaran permainan bola tebak dengan menganalisis kuesioner dan pengamatan yang telah disusun sedemikian rupa sehingga mengacu pada karakter siswa. Karena telah mengalami peningkatan dan terdapat pengaruh positif pada karakter siswa kelas XI, maka telah memenuhi semua kriteria pembelajaran efektif. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan pengembangan karakter melalui bola tebak dalam pelajaran Penjasorkes pada siswa kelas XI SMA Negeri 27 Bandung, dinyatakan efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran Penjasorkes di sekolah untuk meningkatkan karakter siswa.

Saran yang dapat penulis sumbangkan terkait dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :1) Metode pembelajaran ini hendaknya digunakan dalam mata pelajaran penjasorkes yang diajarkan di sekolah karena dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran permainan bola tebak adalah pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan karakter, 2) penggunaan alat bantu serta sistem peraturan praktikum sebaiknya sering digunakan untuk lebih meningkatkan karakter peserta didik sebagai penunjang pembelajaran dan 3) perlu diadakan penelitian lanjutan tentang pengembangan karakter peserta didik terutama dalam memanfaatkan lingkungan dengan tanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali dan Ansori. 2008. Psikologi Perkembangan. Jakarta : Rineka Cipta
- Kompas. 2012 (<http://edukasi.kompasiana.com/2011/11/29/hilangnya-karakter-remaja-sma-417296.html>). diunduh pada 2 Desember 2012.
- Luthan, Rusli. 2000. Perencanaan Pembelajaran Penjaskes. Jakarta: Depdikbud.
- Maksum, Ali. 2008. Psikologi Olahraga. Surabaya: Unesa University.
- Muhammad Ali. 1987. Penelitian Kependidikan. Bandung: Angkasa
- Mutohir, Toho Cholik dkk. 2011. Berkarakter dengan Berolahraga Berolahraga dengan Berkarakter. Jakarta: SPORT Media.
- Noor, Juliansyah. 2011. Metode Penelitian. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. SMA/MA. Jakarta: PT Fajar Interpratama.
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain Penjaskes. Jakarta: Depdiknas.