

**NARASI KEGIATAN  
PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

**IMPLEMENTASI MODEL PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS KARAKTER  
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN NILAI-NILAI AFEKTIF DI SEKOLAH  
DASAR**



*Oleh:*

**Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19780702 200212 1 004**

**Berdasarkan Surat Keterangan Telah Melaksanakan Tugas/ kegiatan program  
PPM UNGGULAN Nomor. 261.13/H.34.21/PM/2014**

KKG Penjas Kecamatan Kasihan Bantul  
Kamis s.d. Sabtu, tanggal 24 s.d. 26 Oktober 2013

---

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

## **A. LANDASAN KEGIATAN**

Berdasarkan **Surat Keterangan Telah Melaksanakan Tugas/ kegiatan program PPM UNGGULAN Nomor. 261.13/H.34.21/PM/2014** tentang “Implementasi Model Pendidikan Jasmani Berbasis Karakter sebagai Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Afektif di Sekolah Dasar”, berikut ini kami sampaikan narasi dari kegiatan tersebut yang berlangsung pada hari Kamis s.d. Sabtu, tanggal 24 s.d. 26 Oktober 2013 bertempat di KKG Penjas Kecamatan Kasihan Bantul mulai pukul 08.00 – 16.00 WIB.

## **B. NAMA KEGIATAN**

Pelatihan implementasi model pendidikan jasmani berbasis karakter di sekolah dasar. PPM unggulan ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan dengan judul *Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter sebagai upaya Meningkatkan Nilai-nilai Afektif di Sekolah Dasar*, tahun 2012.

## **C. TUJUAN KEGIATAN**

Secara umum tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan pembekalan pengetahuan dan keterampilan program pembelajaran penjas berbasis karakter di sekolah dasar.

## **D. MANFAAT KEGIATAN**

Jika kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuan kegiatan di atas, maka akan sangat bermanfaat bagi guru pendidikan jasmani dalam merubah paradigma pembelajaran yang selama ini berlangsung. Terlebih jika banyak peserta pelatihan yang berpartisipasi maka secara kuantitas banyak guru pendidikan jasmani yang berkompeten untuk mengajar melalui implementasi model pendidikan jasmani berbasis karakter dan sanggup mengaplikasikan kepada khalayak yang secara tepat.

## E. KHALAYAK SASARAN

Khalayak sasaran utama dari kegiatan ini diantaranya adalah guru pendidikan jasmani sekolah dasar yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan Jasmani di Kecamatan Jetis dan Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul. **Justifikasi pemilihan khalayak sasaran** adalah minimnya pengetahuan guru terhadap model pembelajaran penjas khususnya terkait dengan penjas karakter. Adapun jumlah khalayak sasaran yang aktif terlibat dalam MGMP Penjas sebanyak 40 orang.

**Tabel 1.** Khalayak sasaran PPM

No	Khalayak	Jumlah	Persentase
1	Guru Penjas SD/MI Kec. Jetis	20	50%
2	Guru Penjas SD/MI Kec. Kasihan	20	50%
Jumlah		40	100%

## F. METODE KEGIATAN

Metode kegiatan menggunakan dua pendekatan. *Pertama*, pendekatan teoritis yang terdiri dari pemaparan materi, diskusi, dan tanya jawab. *Kedua*, pendekatan praktik terdiri dari pelaksanaan pendidikan karakter terintegrasi dalam penjas pada materi (1) permainan dan olahraga, (2) aktivitas pengembangan, dan (3) uji diri/ senam. Masing-masing pendekatan di akhiri dengan evaluasi. Materi yang disampaikan meliputi: penyampaian materi ceramah dan praktik tentang model pendidikan jasmani berbasis karakter, implementasi model, dan penilaian model. Indikator keberhasilan ditandai dengan tingginya motivasi peserta dalam mengikuti kegiatan ini serta dimilikinya pengetahuan dan keterampilan baru tentang model pendidikan jasmani berbasis karakter. Tim pengabdian juga melakukan pendampingan ke sekolah-sekolah untuk mengevaluasi pelaksanaan penjas karakter. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, ditemukan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani masih berorientasi pada *motor learning*.

## G. HASIL KEGIATAN

### Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM

Secara umum kegiatan pelatihan ini berjalan lancar dan sesuai dengan program yang sudah direncanakan. Program pelatihan ini dilaksanakan pada hari Kamis s.d Sabtu, 24 s.d 26 Oktober 2013. Lokasi pengabdian dilaksanakan di KKG Penjas Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul. Total lama pengabdian 24 jam, terdiri dari pelatihan selama 14 jam dan monitoring/tugas mandiri selama 10 jam. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan sebanyak 40 orang. Dalam proses penyusunan model pelatihan, tim pengabdian bersama-sama dengan peserta menyusun kelompok pelatihan. Untuk itu disepakati jumlah kelompok sebanyak 10 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 peserta.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa setelah memperoleh materi pelatihan, peserta diarahkan untuk membuat materi pendidikan jasmani dalam bentuk permainan sederhana. Dari ke-10 kelompok yang diarahkan untuk membuat permainan sederhana terdapat 9 kelompok yang berhasil membuat permainan sederhana dan 1 kelompok yang belum berhasil. Berikut daftar kelompok dan jenis materi penjas karakter yang dikerjakan

**Tabel 2.** Pembagian kelompok pelatihan

No	Kelompok	Jenis Materi	Keterangan
1	Kelompok 1	Permainan Kucing Tikus	Berhasil
2	Kelompok 2	Permainan Ular Naga Panjang	Berhasil
3	Kelompok 3	Permainan Menjala Ikan	Berhasil
4	Kelompok 4	Permainan Berburu Rusa	Berhasil
5	Kelompok 5	Permainan Berguling dengan Bola	Berhasil
6	Kelompok 6	Permainan Elang vs Anak Ayam	Berhasil
7	Kelompok 7	Keterampilan Non Lokomotor	Berhasil
8	Kelompok 8	Permainan Becak Gendong	Berhasil
9	Kelompok 9	Permainan Aktivitas Pengembangan	Berhasil
10	Kelompok 10	Keterampilan Lokomotor	Gagal

Berdasarkan hasil diskusi dalam pelatihan yang disampaikan, dapat ditarik beberapa catatan penting antara lain: (1) Peserta pelatihan antusias menerapkan model pembelajaran penjas karakter; (2) Keterbatasan sarana dan prasarana penjas di sekolah merupakan masalah umum sebagaimana disampaikan peserta pelatihan; (3) Perangkat pembelajaran model penjas karakter dapat dikerjakan dengan baik oleh peserta pelatihan. Kegiatan berikutnya adalah pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran model penjas karakter di sekolah dasar. Dalam proses pelatihan dilakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal guru terhadap materi pelatihan. Berdasarkan hasil pre-test diketahui bahwa 20 orang (85%) peserta belum mengimplementasikan pembelajaran penjas karakter. Dalam proses penyusunan model pembelajaran penjas karakter, tim pengabdian bersama-sama dengan peserta menyusun kelompok pelatihan. Pengelompokan ini dilakukan karena kemampuan peserta yang heterogen dan untuk memudahkan setiap kelompok berdiskusi tentang penjas karakter yang tepat digunakan dalam pembelajaran penjas. Untuk itu disepakati jumlah kelompok sebanyak 10 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 peserta.

### **Permainan kucing dan Tikus**

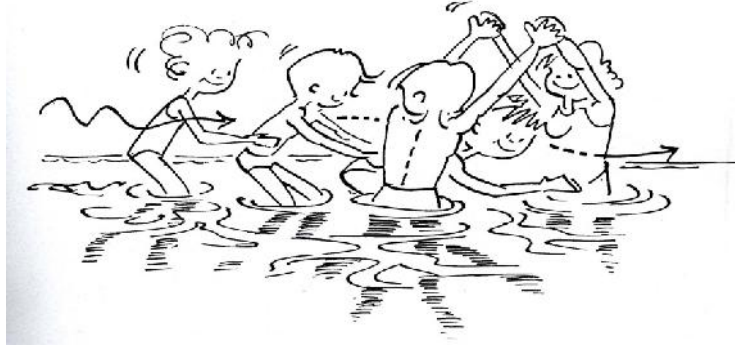


Cara pelaksanaan:

- Siswa membuat lingkaran, saling berpegangan tangan. Salah seorang siswa menjadi kucing dan seorang lain jadi tikus.
- Tikus leluasa keluar masuk lingkaran, sedangkan gerak kucing terbatas akan dihalang-halangi lawan yang membuat lingkaran.
- Kucing mencoba menangkap tikus, bila tikus tertangkap permainan selesai.

*Tujuan:* Memupuk kerjasama

## Permainan Ular Naga Panjang



Cara pelaksanaan:

- Dua orang siswa menjadi penjaga sambil perpegangan kedua tangan. Siswa yang lain berjalan berbanjar melewati bawah tangan penjaga sambil bernyanyi “ular naga panjangnya bukan kepalang”.
- Siswa pada nyanyian terakhir masuk kolong tangan penjaga dan mendapat “hukuman”

*Tujuan* : Untuk mengembangkan kepercayaan diri sambil bernyanyi

## Permainan Menjala Ikan

Cara pelaksanaan :

Ditunjuk seorang anak untuk menjadi jala, yang lainnya menjadi ikan. Bila ada aba-aba dari guru anak yang menjadi jala mengejar anak-anak yang menjadi ikan untuk ditangkap. Bila ada yang tertangkap maka ia berpegangan tangan dengan anak yang menjadi jala untuk menjala anak lainnya. Begitulah seterusnya sampai seluruh anak yang menjadi ikan tertangkap.

*Tujuan* : untuk melatih Kerjasama dengan kelompok

### **Permainan Berburu Rusa**

Cara pelaksanaan :

Buat kelompok yang berdiri di dalam kotak kira-kira 6 x 6 meter berperan sebagai rusa. Kelompok yang lain dengan jumlah yang lebih sedikit (2 orang) berada di luar kotak kemudian melempar bagian kaki rusa menggunakan bola lunak (bola voli, bola kasti). Apabila ada peserta yang kena lemparan di daerah kaki, maka otomatis menjadi pemburu demikian seterusnya sampai peserta di dalam kotak habis.

Tujuan : untuk melatih Keberanian

### **Permainan Berguling dengan Bola**

Cara pelaksanaan :

Masing-masing siswa sebagai peserta. Setiap siswa melakukan gerakan guling ke depan sambil membawa bola mini (bola basket mini, bola tangan) menggunakan kedua tungkai. Gerakan bertingkat dari yang mudah ke yang sulit dengan mengganti bola menjadi bola kasti dan terakhir menggunakan bola kecil. Bola yang lepas dari tungkai dianggap belum berhasil. Gerakan ini dapat digunakan pada pembelajaran uji diri/ senam.

Tujuan : untuk melatih Kedisiplinan

### **Permainan Elang vs Anak Ayam**

Cara pelaksanaan :

Dua kelompok masing-masing 10 orang baris berbanjar dengan berpegangan pada pinggang teman di depannya. Siswa paling depan berperan sebagai elang yang bertugas menangkap anak ayam. Anak ayam adalah siswa kelompok lawan yang berada pada baris paling belakang. Tiap kelompok berusaha menangkap anak ayam sebanyak mungkin dengan catatan pegangan tidak boleh lepas. Kelompok yang paling banyak mendapatkan anak ayam, menjadi pemenang.

Tujuan : untuk melatih Kerjasama dan Melindungi yang Lemah

### **Keterampilan Non-Lokomotor**

Cara pelaksanaan :

Masing-masing siswa berpasangan namun saling membelakangi. Diusahakan tinggi badan berbeda. Gerakan pertama siswa memegang bola kemudian diberikan kepada pasangan melalui samping badan kiri dan kanan, bawah dan atas. Pasangan berusaha menerima bola juga melalui samping badan kiri dan kanan, bawah dan atas. Gerakan ini bisa dilombakan dengan masing-masing gerakan sepuluh kali hitungan, pasangan siswa yang berhasil terlebih dahulu memenangkan perlombaan.

Tujuan : untuk melatih Daya Tahan Aerob dan Kejujuran

### **Becak Gendong**

Cara pelaksanaan :

Masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang siswa. Dua orang siswa berpegangan kedua tangan dan siswa lainnya sebagai penumpang becak. Tiap kelompok berlomba lari sambil menggendong siswa (becak) sampai sejauh 20 meter. Gerakan balik gantian siswa yang menjadi penumpang giliran menjadi penggendong. Kelompok yang sampai dahulu memenangkan perlombaan

Tujuan : untuk melatih Kerjasama dan Kekuatan Otot Lengan.

### **Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM**

Dalam proses penyusunan model pelatihan, tim pengabdian bersama-sama dengan peserta menyusun kelompok pelatihan. Untuk itu disepakati jumlah kelompok sebanyak 10 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 peserta. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa setelah memperoleh materi pelatihan, peserta diarahkan untuk membuat materi pendidikan jasmani dalam bentuk permainan sederhana. Dari ke-10 kelompok yang diarahkan untuk membuat permainan sederhana terdapat 9 kelompok yang berhasil membuat permainan sederhana dan 1 kelompok yang belum berhasil. Berdasarkan hasil pelatihan diperoleh :



1. Tersusunnya 10 kelompok pelatihan ( masing-masing 4 orang) dengan target keberhasilan 8 kelompok ( 80 % ).
2. Peserta mampu melaksanakan berbagai macam materi penjas dengan penekanan pada ranah karakter antara lain: permainan dan olahraga; aktivitas pengembangan; dan keterampilan non-lokomotor.

Keterlaksanaan kegiatan pelatihan ini tidak terlepas dari faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung dalam kegiatan sosialisasi ini antara lain : (1) Besarnya animo yang mengikuti pelatihan yaitu 40 orang guru penjas; (2) Iklim pelatihan yang kondusif sehingga pelaksanaan PPM berjalan lancar; (3) Keberadaan KKG Penjas yang rutin mengadakan pertemuan ilmiah. Adapun faktor penghambat antara lain : (1) Pengetahuan tentang kurikulum 2013 yang masih rendah ditandai dengan ketidaktahuan peserta tentang penerapan kurikulum baru; (2) Waktu pelaksanaan bersamaan dengan jam mengajar sehingga ada beberapa peserta yang tidak penuh mengikuti pelatihan. Mengembangkan karakter peserta didik dapat dilakukan melalui peningkatan dan optimalisasi pembelajaran ranah afektif mata pelajaran pendidikan jasmani. Menurut Hansen (2008), ranah afektif lebih menekankan terhadap pengalaman belajar yang terkait dengan emosi seseorang. Seperti sikap, minat, perhatian, kesadaran, dan nilai-nilai yang diarahkan berupa terwujudnya perilaku afektif. Tommie dan Wendt (1993) mengatakan beberapa tema umum muncul dalam penelitian yang berkaitan dengan aspek psiko-sosial dalam pendidikan jasmani. Tema-tema ini membentuk tujuan dasar yang terkait dengan mengajar ranah afektif. Holt dan Hannon (2006), mengatakan fokus pembelajaran ranah afektif dalam pendidikan jasmani adalah pada perasaan, nilai-nilai, perilaku sosial, dan sikap yang berkaitan dengan gerak manusia.

## **H. KESIMPULAN**

Kegiatan program PPM unggulan tentang implementasi model pendidikan jasmani berbasis karakter, secara nyata mendapatkan apresiasi tinggi dari masyarakat. Baik dari jumlah peserta maupun antusiasme dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Model pelatihan ini membawa suasana inovatif dalam pembelajaran penjas. Pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan :

1. Terimplementasinya pembelajaran penjas karakter di 2 KKG Penjas SD.
2. Target keberhasilan tercapai, dari 80% (8 kelompok/32 orang) menjadi 90% (9 kelompok/ 36 orang).

### **Saran**

1. Perlunya kegiatan workshop terkait dengan pembuatan materi *tematic integrated* secara berkala.
2. Perlu kegiatan serupa di KKG daerah lain.