

Available online to <https://journal.apopi.org/index.php/jpa>

APOPI

ASOSIASI PRODI OLAHRAGA PERGURUAN TINGGI PGRI



Pengaruh model pembelajaran *role playing* materi bolavoli terhadap pembentukan karakter siswa

The effect of the role playing learning model on volleyball material on the building of student characters

Maftukin Hudah^a, Fajar Ari Widiyatmoko^b, Osa Maliki^c, Galih Dwi Pradipta^d^{a,b,c,d}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas PGRI Semarang, IndonesiaEmail: ^amaftukinhudah10@gmail.com, ^bfajarariwidiyatmoko@upgris.ac.id, ^cosamaliki@upgris.ac.id, ^dgalihdwiprادیpta@upgris.ac.id

Article Info:

Article history:

Received 19 May 2020

Revised 26 June 2020

Accepted 11 July 2020

Kata Kunci:

model pembelajaran, role playing, karakter siswa, bolavoli

Keywords:

role playing, learning model, student character, volleyball

APA style in citing this article:

Hudah, M., Widiyatmoko, F. A., Maliki, O., & Pradipta, G. D. (2020). Pengaruh model pembelajaran *role playing* materi bolavoli terhadap pembentukan karakter siswa. *Journal of Physical Activity (JPA)*, 1(2), 84-90.

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* materi bolavoli terhadap pembentukan karakter siswa. Desain penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Sampel penelitian sebanyak 62 siswa, yang dibagi kedalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian berupa kuesioner untuk mengukur karakter dalam olahraga. Teknik analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* pada materi bolavoli terhadap pembentukan karakter siswa dibandingkan model konvensional dengan nilai signifikansi 0,000. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing* pada materi bolavoli efektif dalam pembentukan karakter siswa.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of the 'role playing' learning model on volleyball material on the building of student characters. The design of this research is *quasi experimental design*. The research sample of 62 students, who were divided into the experimental group and the control group. The research instrument was in the form of a questionnaire to measure character in sports. Data analysis techniques using the t test. The results of this study indicate that there is an influence of role playing learning models on volleyball material on the building of student characters compared to conventional models with a significance value of 0,000. The conclusion of this study is the role playing learning model on volleyball material is effective in building student character.

1. Pendahuluan

Pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari pendidikan, memiliki tantangan yang semakin besar dalam mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum rangka pembangunan generasi yang lebih baik (Widiyatmoko & Hudah, 2017). Hal tersebut dipicu oleh krisis moral remaja yang berkepanjangan tersebut antara lain berupa meningkatnya pergaulan bebas, maraknya angka kekerasan anak dan remaja, kejahatan terhadap teman, pencurian, kebiasaan menyontek, penyalahgunaan obat-obatan, pornografi, dan perusakan milik orang lain merupakan masalah sosial yang hingga saat ini belum dapat diatasi secara tuntas. Belum lagi masalah *gadget* yang sangat marak pada saat ini. Dampak negatif yang akan muncul akibat *gadget* diantaranya adalah akan sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motori, dan perubahan

perilaku (Chusna, 2017; Nurchayati, 2016). Lebih lanjut Nurchayati (2016) menjelaskan bahwa pembentukan karakter pada siswa sebanyak 83 % anak dipengaruhi oleh perkembangan atau kemajuan ilmu teknologi informasi seperti penggunaan *gadget*. Adapun 17 % karakter anak usia sekolah dipengaruhi oleh keluarga, lingkungan, sekolah, dan pergaulan. Terlepas dari angka prosentase tersebut maka pendidikan di sekolah harus mempunyai andil dalam perbaikan karakter anak. Terkait dengan kondisi tersebut pendidikan jasmani dengan media aktivitas fisik memiliki potensi dalam mengurangi permasalahan tersebut (Suherman, 2009).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Teuku Umar Semarang, Selasa 16 April 2019 dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum Bapak Kamil Azizi, S.Ag. menyampaikan bahwa sekolah tersebut sedang melakukan proses penanaman pembentukan karakter pada siswanya. Namun proses penanaman karakter tersebut belum dapat dilaksanakan secara maksimal. Bentuk penanaman karakter tersebut diantaranya:

Tabel 1. Bentuk Permasalahan Karakter Siswa SMP Teuku Umar Semarang

No	Bentuk Penanaman Karakter di Sekolah	Kekurangan
1.	Membiasakan Senyum, sapa salam.	Masih terdapat siswa yang tidak memperdulikan guru maupun kariawan dilingkungan sekolah.
2.	Tadarus sebelum jam pertama dimulai.	Masih terdapat siswa yang diam dan bercanda bersama teman saat melakukan tadarus dipagi hari
3.	Disiplin masuk sekolah tepat waktu pukul 07.00 pagi.	Masih terdapat siswa yang telat sampai disekolah.
4.	Berpakaian rapih, baju dimasukan, sepatu hitam polos.	a. Masih terdapat siswa yang mengeluarkan pakaiannya. b. Masih terdapat siswa yang menggunakan sepatu berwarna selain hitam.

Sumber : Hasil Observasi Permasalahan Karakter SMP Teuku Umar Semarang

Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII D SMP Teuku Umar Semarang bersama guru Pendidikan Jasmani Olahraga Rekreasi Bapak Ahmad Syaroni,S.Pd. masih terdapat beberapa siswa kurang disiplin dan kurang memiliki kesadaran diri dalam pembelajaran penjas sebagai berikut:

Tabel 2. Ketentuan Saat Pembelajaran Olahraga dan Penyimpangan Yang dilakukan Siswa SMP Teuku Umar Semarang

No	Ketentuan Saat Pembelajaran	Kekurangan
1.	Memasukkan pakaian olahraga	Masih terdapat siswa yang kurang rapih, tidak memasukan pakaian olahraga kecelana.
2.	Disiplin serta melaksanakan tugas dan kewajiban. (Memperhatikan guru saat menerangkan, mengumpulkan tugas tepat waktu,	a. Siswa masuk kelas (setelah ganti pakaian) lebih dari waktu yang ditentukan 10-15 menit. b. Masih terdapat siswa yang asik berbicara

Lanjutan tabel 2. Ketentuan Saat Pembelajaran Olahraga....

aktif dalam pembelajaran).	dengan teman. c. Terdapat siswa yang terlambat mengumpulkan tugas. d. Masih terdapat siswa yang duduk dipinggir lapangan (kurang aktif) Keluar kelas sebelum jam pelajaran usai.
3. Bersikap Jujur	a. Masih terdapat siswa yang pergi ke kantin dengan izin ke belakang. b. Kurangnya sikap percaya diri dan kemandirian saat mengerjakan tugas maupun tes yang diberikan oleh guru.
4. Bersikap santun.	Kurangnya kesantunan baik dari sudut pandang bahasa maupun tata perilaku ke semua orang yang berada dilingkungan sekolah.

Data observasi diatas menjadi tantangan bagi guru penjas. Pemanfaatan Pendidikan Jasmani sebagai media penanaman karakter seperti disiplin, tanggung jawab personal dan sosial serta keterampilan sosial diperkuat dengan berbagai usaha inovasi baik dalam bidang kurikulum maupun pembelajaran penjas yang beberapa diantaranya di Indonesia cukup populer seperti *Teaching Personal and Social Responsibility* (Hellison, 2010), *Sport Education* (Siedentop, 1994), *Physical Education for Lifelong Fitness* (AAHPERD, 1999), *Sport for Peace* (Ennis, 1999), *Adventure and Outdoor Education* (Dyson & Brown 2005; Stiehl & Parker, 2005).

Dari sekian banyak model dan metode pembelajaran, *role playing* belum banyak diterapkan dalam pembelajaran penjas khususnya di Indonesia. Bhattacharjee (2013) menerangkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan desain pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*) dengan pengajaran bermain peran untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, keterampilan pengambilan keputusan, keterampilan komunikasi, pembentukan tim, dan keterampilan kepemimpinan sehingga dapat membentuk karakter anak. Menurut Samalot-Rivera (2014) *role playing* adalah strategi pengajaran yang menekankan sifat sosial dalam pembelajaran, yaitu melatih keterampilan yang diperlukan dalam interaksi social, menekankan diskusi tentang peristiwa untuk merangsang siswa untuk berpikir tentang situasi serupa yang mungkin terjadi di masa depan. Lebih lanjut Samalot-Rivera (2014) menyebutkan bahwa pendidikan jasmani memiliki kesempatan untuk mengembangkan ranah kognitif dan afektif siswa yaitu dengan memberi kesempatan untuk bermain peran dan kemudian memberi pengalaman kepada siswa tentang apa yang telah mereka pelajari di kelas melalui aktivitas fisik, yang pada saatnya nanti dapat bermanfaat pada kehidupan nyata siswa di luar kelas penjas.

Gunawan (2014) menyebutkan dalam hasil penelitiannya bahwa pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dalam permainan softball. Osmon (2018) menerapkan *role playing* dalam

pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan pada siswa SD terbukti mampu dapat meningkatkan kepercayaan diri kelas V SDN 053 Cisitu Kota Bandung. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rismayanthi (2011) yang menerangkan bahwa penjasorkes merupakan suatu sarana pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian siswa dalam rangka pembentukan manusia seutuhnya dan pelaksanaan pendidikan jasmani tersebut berhubungan erat dengan usaha-usaha pendidikan yang teratur, terencana dan berkelanjutan dimulai dari jenjang Sekolah Dasar. Pada materi permainan bola besar seperti bola basket *role playing* juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan karakter pada siswa, dengan nilai karakter yang paling menonjol yaitu religius dan jujur (Putri & Hudah, 2019).

Apakah *role playing* efektif jika diterapkan pada materi penjas yang lain? Oleh karena itu, pada penelitian ini, mencoba untuk merapkan *role playing* pada materi permainan bola besar lainnya yaitu bolavoli, sekaligus diharapkan mampu menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan pendidikan karakter di kelas VIII SMP Teuku Umar Semarang

2. Metode

Penelitian menggunakan desain *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design* (Fraenkel, 2012).

<i>Treatment group</i>	R	O	X	O
<i>Control group</i>	R	O	C	O

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 62 siswa (2 kelas) dipilih dari kelas VIII dengan *cluster random sampling*. Satu kelas sebagai kelompok *treatment* dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala *Likert* untuk mengukur karakter yang dikembangkan dari Winarni (2011).

Role playing diterapkan dalam pembelajaran bolavoli selama satu bulan atau 4 kali pertemuan, pada Agustus semester genap 2019/2020. Tiap pertemuan berdurasi 120 menit. Teknik analisis data menggunakan SPSS 20 *for windows*, yaitu uji t (*paired t-test* dan *independent t-test*).

3. Hasil dan Pembahasan

Data pada tabel di bawah ini memberikan gambaran mengenai data yang diperoleh dari kelas *role playing* dan kelas kontrol. Data digambarkan dengan format penyajian tabel dan gambar berupa grafik seperti di bawah ini.

Tabel 3. Deskripsi data Karakter, Kelas *Role playing* dan Kelas Kontrol Secara Keseluruhan

	N	Rata		S dev		S rendah		S tinggi	
		Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
<i>Role playing</i>	32	133,96	159,71	11,79	4,17	110	147	155	167
Kontrol	32	139,59	141,50	13,85	13,08	118	120	170	169

Dari deskripsi data pada tabel 3 di atas, dapat dilihat secara terperinci bahwa terjadi peningkatan nilai karakter pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Walaupun terjadi kenaikannya hanya sedikit pada kelas kontrol. Nilai rata-rata pretes atau tes awal karakter pada kelas eksperimen yaitu 133,96 dan pada kelas kontrol yaitu 139,59. Setelah mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen, nilai rata-rata karakter mengalami peningkatan, yakni menjadi 159,71. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional nilai rata-rata sikap bertanggung jawab siswa mengalami sedikit kenaikan rata-rata tes awal 118,64 menjadi 141,50 pada rata-rata tes akhir.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen

Kelompok	Mean	Std deviasi	T	Df	Sig (2-tiled)
Role playing	25,75	12,92	11,271	31	,000

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Kelompok Kontrol

Kelompok	Mean	Std deviasi	T	Df	Sig (2-tiled)
Konvensional	-1,90	3,57	-3,014	31	,005

Tabel 6. Hasil Uji Perbedaan Nilai Karakter kelas *Role playing* dan Kontrol

	Mean	F	Sig	T	Df
Data postest	Equal variances assumed	32,41	,000	7,50	62
	Equal variances not assumed		,000	7,50	37,25

Hasil *paired t-test* kelompok treatment (tabel 4) dan kelompok kontrol (tabel 5) menunjukkan hasil peningkatan dan signifikan. Walaupun sama-sama ada peningkatan signifikan namun hasil uji beda pada tabel 1.6, menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas *role playing* dan kelas konvensional.

Penelitian ini fokus untuk melihat pengaruh model *role playing* terhadap perubahan karakter siswa. Secara umum hasil penelitian ini menguatkan penelitian sebelumnya tentang pengaruh yang efektif dari *role playing* terhadap karakter siswa (Gunawan, 2014; Osmon, 2018; Putri & Hudah, 2019). Hasil tersebut menguatkan pertanyaan bahwa aktivitas bermain peran atau *role playing* membantu siswa untuk berinteraksi di dunia nyata (Oberle, 2004).

Menurut Oberle (2004) secara umum ada tiga keuntungan umum kegiatan *role playing*: (1) bermain peran adalah kegiatan positif dan aman yang membantu siswa untuk berurusan dengan sikap dan perasaan, (2) menyediakan tempat yang aman untuk mengekspresikan sikap pribadi, (3) sangat memotivasi siswa karena mayoritas siswa tertantang dengan aktivitas yang dilakukan.

Pakar penjas Hellison (2010) menyatakan bahwa menggunakan model bermain peran selama pendidikan jasmani memberikan peluang tanpa batas untuk intervensi dan untuk menunjukkan kualitas pribadi dan sosial siswa. Guru menjadi lebih mudah memberi intervensi keterampilan sosial yang dapat digunakan untuk mengajarkan perilaku yang sesuai selama pertandingan dan olahraga. Selain itu, keterampilan sosial penting untuk memungkinkan seseorang mencapai kompetensi sosial. Dengan kata lain pendidikan jasmani adalah lingkungan yang sangat cocok untuk media pengembangan karakter (Samalot-Rivera, 2014; Vidoni & Ulman, 2012).

Karakter dan nilai-nilai moral yang diyakini terkandung dalam aktivitas jasmani dan olahraga tidak dengan sendirinya terinternalisasi dan terproyeksi dalam kehidupan sehari-hari dari pelaku atau partisipan aktivitas jasmani dan olahraga, melainkan nilai moral yang telah dipilih harus diorganisasikan, dikonstruksi, dan ditransformasikan ke dalam struktur dasar penalaran individu yang berpartisipasi di dalamnya (Winarni, 2011). Oleh karena itu perlu penggunaan model, metode dan strategi pembelajaran pendidikan jasmani harus terus diterapkan dan dikembangkan. Semakin cepat dimulai mengajarkan anak-anak bagaimana berperilaku dengan benar selama pendidikan jasmani dan olahraga, semakin baik mereka akan berperilaku dalam situasi kehidupan nyata ketika mereka tumbuh dewasa (Samalot-Rivera, 2014).

4. Simpulan

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah melalui model *role playing* mampu meningkatkan karakter baik siswa. Melalui model pembelajaran *role playing* dalam pendidikan jasmani, guru dapat mengajarkan nilai-nilai kepribadian tanggung jawab yang secara langsung dipraktekkan siswa dalam aktivitas fisik sehingga menghasilkan pengalaman lebih berkualitas dan dapat direfleksikan dalam kehidupan siswa secara terus menerus. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah tidak hanya dapat mengembangkan aspek fisik atau kognitif saja akan tetapi juga mengembangkan aspek afektif siswa.

5. Referensi

- Aliance American for Health, Physical Education, Recreation, and Dance. (1999). *Physical Education for Lifelong Fitness: The Physical Best Teacher's Guide*. AAHPERD. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Bhattacharjee, S. (2013). Usefulness of Role-Playing Teaching in Construction Education : A Systematic Review. In *49th ASC Annual International Conference Proceedings*.

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Fraenkel, J. R. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*.
- Gunawan, B. (2014). *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar dalam Permainan Softball*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurchayati, Z. (2016). Dampak penggunaan gadget pada anak di bawah umur terhadap komunikasi keluarga dalam pembentukan karakter. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(2), 1–19.
- Osmon, T. T. (2018). *Implementasi Metode Role playing dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Percaya Diri*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putri, O. N., & Hudah, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Materi Bola Basket Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan. *Jendela Olahraga*, 4(2), 57–62. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.4005>
- Rismayanthi, C. (2011). Optimalisasi pembentukan karakter dan kedisiplinan siswa sekolah dasar melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 10–17.
- Samalot-Rivera, A. (2014). *Role playing in Physical Education to Teach in the Affective Domain*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 85(2), 41–43. <https://doi.org/10.1080/07303084.2014.866834>
- Vidoni, C., & Ulman, J. D. (2012). The Fair Play Game: Promoting social skills in physical education. *Strategies*, 25(3), 26–30. <https://doi.org/10.1080/08924562.2012.10592149>
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(2), 44–60. Retrieved from <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/587>
- Winarni, S. (2011). Pengembangan Karakter Dalam Olahraga Dan Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 124–139. Retrieved from <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=102543&val=445>