

BUKU PANDUAN : MODEL
PERMAINAN BERBASIS
OLAHRAGA TRADISIONAL
DALAM MENINGKATKAN
KARAKTER DAN BEPIKIR KRITIS
(Untuk Siswa SD/MI Kelas
Bawah)
by Susanto M.or

Submission date: 14-Apr-2023 04:45AM (UTC+0700)

Submission ID: 2063836791

File name: Master_Cetak_Buku_Panduan_Model_Permainain_1.pdf (1.86M)

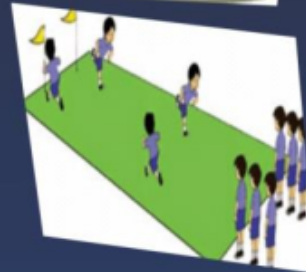
Word count: 8708

Character count: 56397

Buku Panduan

**MODEL PERMAINAN BERBASIS OLAHRAGA
TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KARAKTER
DAN BEPIKIR KRITIS**

(Untuk Siswa SD/MI kelas bawah)



Susanto
Siswantoyo
Sumaryanto

Program Studi Ilmu Pendidikan Program Pasca Sarjana
Universitas Negeri Yogyakarta
2022



**BUKU PANDUAN : MODEL PERMAINAN BERBASIS OLAHRAGA
TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KARAKTER DAN BEPIKIR KRITIS
(Untuk Siswa SD/MI Kelas Bawah)**

Copyright @ PT Dewangga Energi Internasional & Penulis, 2022

Penulis:

Susanto, Siswantoyo, Sumaryanto

ISBN: 978-623-5927-81-7

Editor:

Aly Rasyid

Desain Cover & Tata Letak :

Dewangga Publishing

Proofreader :

Aly Rasyid

Penerbit:

PT Dewangga Energi Internasional

Anggota IKAPI (403/JBA/2021)

Bekerja Sama Dengan:

**Program Studi Ilmu Pendidikan Program Pasca Sarjana
Universitas Negeri Yogyakarta**

Redaksi:

Komp. Purigading Ruko I No. 39 Pondokmelati Kota Bekasi 17414

Telp/WA: 0851-6138-9537

E-mail: dewanggapublishing@gmail.com

Website: www.dewanggapublishing.com

Cetakan Pertama : Juni 2022

Ukuran:

80 halaman, A5 14.8 x 21 cm

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang
Dilarang memperbanyak maupun mengedarkan buku dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit maupun penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang mana telah memberi rahmat dan hidayahnya kepada kita semua yaitu dalam menyelesaikan tugas pembuatan produk pengembangan yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Olahraga Tradisional dalam Peningkatan Karakter dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku panduan, terutama kepada Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes dan Prof. Dr.Sumaryanto, M.Kes., selaku Pembimbing 1 dan 2, yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama proses pembuatan buku panduan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dalam penulisan maupun pengembangan didalam buku ini, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga buku ini dapata bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, April 2022

Susanto

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI	3
BAB 1 PENDAHULUAN	5
A. Pendidikan.....	13
B. Pendidikan Jasmani	14
C. Pendidikan Karakter	15
D. Berpikir Kritis.....	19
E. Permainan Tradisional.....	22
F. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	28
G. Tujuan Permainan.....	29
H. Pengembangan Model Permainan	31
BAB II EVALUASI.....	52
BAB III PENUTUP	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
Profil Penulis.....	71
SINOPSIS.....	78

BAB 1

PENDAHULUAN

Permainan tradisional sebagai salah satu wahana bermain yang diajarkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disekolah dasar. Permainan ini merupakan aktivitas permainan sarat dengan nilai-nilai luhur, dan mengajarkan kita agar selalu berinteraksi dengan oranglain. Permainan tradisional ini banyak sekali nilai-nilai karakter yang ada didalamnya, diantaranya nilai tersebut sangat berdampak pada aspek fisik, psikis dan sosial. Menurut Haerani Nur (2013), permainan tradisional sebagai permainan anak yang dapat menjadi suatu alternatif untuk menciptakan generasi penerus yang berkarakter unggul. Permainan tradisional diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media yang tepat dalam mengembangkan nilai karakter terutama pada nilai kerjasama, disiplin dan tanggungjawab. Melalui permainan tradisional, mampu memberikan ruang bagi anak untuk mengenal permainan yang ada di daerahnya, dengan melibatkan berbagai aspek nilai-nilai yang terkandung didalamnya seperti, Jujur, disiplin, ketangkasan, Keagamaan dan sosial serta kerjasama

(Rustam Husain, 2020) .Selain itu menurut peneliti yang dilakukan oleh Fachrunnisa Nurdin (2018), bahwa perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal pada kategori valid, praktis dan cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa saat pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek seperti ketidakmampuan siswa untuk mengidentifikasi suatu masalah dengan baik, sehingga ketuntasan dalam pembelajaran tidak terselesaikan dengan baik (Nova Risma, S. M. 2019). Berpikir kritis menuntut adanya usaha, rasa peduli tentang keakurasian, kemauan, dan sikap tidak mudah menyerah ketika menghadapi tugas yang sulit. Demikian pula, dari orang yang berpikir kritis ini diperlukan adanya suatu sikap keterbukaan terhadap ide-ide baru. Memang bukan sesuatu hal yang mudah, namun harus dan tetap dilaksanakan dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir. Melalui proses berpikir kritis, seseorang siswa dapat mengembangkan keterampilan menggali dan mengevaluasi informasi, kemampuan mempertimbangkan keputusan dan tindakan yang diambilnya, serta keterampilan menganalisis dan menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam

kehidupannya sehari-hari. Pengembangan kemampuan berpikir kritis seharusnya dapat dibantu oleh guru melalui pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara fisik dan mental dalam proses pembelajaran (Nasir 2015).

Hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan dengan cara mensurvei Guru-guru pendidikan jasmani, yang dilaksanakan pada bulan februari-april tahun 2020, dengan metode kuisisioner melalui pemanfaatan googleform yang disebar pada forum guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan se-Indonesia dengan jumlah 160 responden. Tujuan penelitian pendahuluan ini, untuk mencari berbagai informasi terkait pemanfaatan permainan tradisional, penanaman nilai karakter dan berpikir kritis. Hasil penelitian tersebut antara lain: (1) pertanyaan pentingkah siswa diperkenalkan permainan tradisional, 61,9% menjawab sangat penting, dan 38,1% menjawab penting, (2) pertanyaan pentingkah permainan yang dapat menanamkan nilai karakter, 93,8% menjawab sangat penting dan 6,3% menjawab penting, (3) pentingkah permainan yang dapat mengembangkan berpikir kritis, 57,5% menjawab sangat penting, 40,6% menjawab penting, dan 1,9% menjawab tidak penting. (4)

pentingkah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, 78,1% menjawab sangat penting dan 21,9% menjawab penting. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menanamkan nilai karakter dan berpikir kritis.

Penelitian pendahuluan semacam ini sangat diperlukan untuk mendapatkan fakta secara riil situasi dan kondisi siswa baik secara fisik maupun mental, cara pengelolaan kelas dan pengaturan urutan materi. Penciptaan kondisi fisik anak agar memperoleh fisik yang prima sejalan dengan pemikiran bahwa dengan fisik yang sehat dan kuat merupakan salah satu kunci bagi keberhasilan proses pembelajaran. Sebenarnya olahraga bukan merupakan tujuan akhir dari pembelajaran akan tetapi olahraga merupakan media, alat untuk menjadikan fisik manusia sehat, bugar dan kuat. Adapun tujuan akhir olahraga adalah sebagai wahana dalam menyempurnakan watak pesertadidik, sebagai sarana untuk memiliki dan membentuk kepribadian yang kuat, serta menumbuhkembangkan sifat yang mulia.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan, yang bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan

jasmani olahraga dan kesehatan berbasis olahraga tradisional dalam peningkatan karakter dan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar.

Produk yang diharapkan melalui penelitian pengembangan berupa model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) berbasis olahraga tradisional dalam peningkatan karakter dan berpikir kritis siswa SD ini ialah berupa model sarana media pembelajaran penjasorkes berbasis olahraga tradisional dalam meningkatkan karakter dan berpikir kritis. Model pembelajaran dikembangkan berbentuk permainan Inovasi baru dimana setiap pos berbentuk huruf dengan jumlah 5 pos permainan, masing-masing pos permainan bertujuan menstimulus nilai karakter dan berpikir kritis.

Model pembelajaran tersebut diberi nama SANTO GAME dan dikemas dalam buku pedoman penggunaannya. Permainan ini dibuat berdasarkan pemilihan nilai-nilai karakter dari berbagai permainan tradisional jawa, dimana nilai karakter yang dikembangkan meliputi karakter disiplin, kepercayaan diri, tanggungjawab, pengambilan keputusan dan kerjasama. Selain itu, model pembelajaran inovasi ini

dipadukan dari 18 nilai karakter kemendiknas dan dari kurikulum penjasorkes itu sendiri. Dengan dikembangkannya model pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu siswa memahi, mempraktekan dan meningkatkan nilai karakter yang terdapat dalam rangkaian pos permainan tersebut, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dikehidupan sehari-hari.

1. Materi

- a. Materi model pembelajaran penjasorkes berbasis olahraga tradisional dalam peningkatan karakter dan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar, pada buku ini terbagi atas 4 tahapan yaitu: prapemanasan, pemanasan, inti, penutup.
- b. Prapemanasan, berisikan pengarahan teknis manfaat dan tujuan pembelajaran model pembelajaran inovasi, pengukuran berat badan, tinggi badan, denyut nadi dan suhu tubuh.
- c. Pemanasan, berisikan rangkaian gerakan pemanasan yang dikemas sesuai dengan fungsi, manfaat dan tujuan gerakan permainan.
- d. Inti pelajaran, berisikan rangkaian gerak permainan inovasi yang menstimulus

meningkatkan karakter dan berpikir kritis, yang terdiri dari pos-pos permainan, dimana setiap pos memiliki manfaat dan tujuan. Adapun rangkaian permainan tersebut antarlain : Pos 1, permainan letter (S), bertujuan meningkatkan disiplin. Pos 2, permainan letter (A), bertujuan meningkatkan kepercayaan diri. Pos 3, permainan letter (N), bertujuan meningkatkan karakter tanggungjawab. Pos 4, permainan letter (T), bertujuan mengembangkan pengambilan keputusan. Pos 5, permainan letter (O), bertujuan meningkatkan kerjasama.

- e. Penutup pembelajaran, melakukan gerakan penguluran dan evaluasi dari gerak permainan yang telah dilakukan bersama-sama.

2. Alat dan perlengkapan pembelajaran

Alat dan perlengkapan yang digunakan dalam pembelajaran permainan inovasi SANTO GAME ini antarlain: (1) lapangan berbentuk rangkaian huruf, dari bahan tali webbing warna, (2) bola plastik berbagai warna, (3) keranjang atau kotak, (4) papan imfraboard berbentuk kerucuk, (5)

papan huruf, (6) alas pijakan kaki, (7) nomor dada, (8) Line garis lapangan.

3. Metode

Pelaksanaan kegiatan dalam model pembelajaran ini adalah permainan dalam bentuk rangkaian beberapa pos permainan, dengan masing-masing pos permainan memiliki tujuan, dan permainan ini dapat dilombakan antar regu atau antar kelompok. Aturan permainan dibuat sederhana mudah diterapkan sehingga siswa mudah melakukan serta mudah memahami peraturannya.

4. Evaluasi

Keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran model pembelajaran penjasorkes berbasis olahraga tradisional dalam peningkatan karakter dan berpikir kritis, dalam penelitian ini yaitu: semua siswa supaya mampu melakukan aktivitas permainan dan memahami manfaat, tujuan setiap tahapan dalam bermain, dimana pada setiap kegiatan yang dilakukan mempunyai nilai karakter yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

A. Pendidikan

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Hewan juga “belajar” tetapi lebih ditentukan oleh instinknya, sedangkan manusia belajar berarti merupakan rangkaian kegiatan menuju pendewasaan guna menuju kehidupan yang lebih berarti. Teori belajar behavioristik ialah teori belajar yang mengutamakan perubahan tingkah laku siswa sebagai akibat adanya stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar adalah bentuk dari perubahan yang dialami siswa dalam kemampuannya yang bertujuan merubah tingkah laku dengan cara interaksi antara stimulus dan respon (Nahar, N. I. 2016). Perubahan perilaku sehat melalui pendidikan kesehatan tidak hanya sekedar transfer pengetahuan dan sikap guru, tetapi bagaimana siswa dapat berperilaku dalam mencapai keseimbangan antara lingkungan, perilaku, dan manusia (Sari, I. P. T. P. 2013).

B. Pendidikan Jasmani

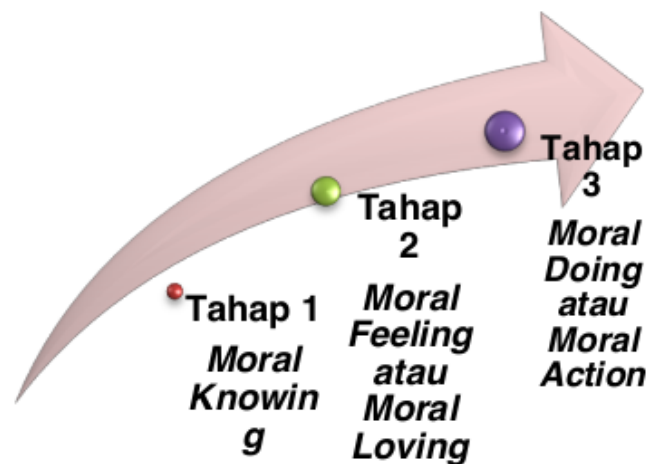
Pendidikan jasmani adalah gejala perbuatan mendidik. Green Ken (2008:21) juga menyebutkan bahwa pendidikan jasmani memiliki kecenderungan proses pendidikan yang dilandasi oleh sesuatu yang terbentang sebagai jantung konsepsi filosofikal kependidikan. Pendidikan yang pelaksanaannya menggunakan aktivitas fisik salah satu di antaranya adalah pendidikan jasmani. Pendidikan melalui aktivitas jasmani yang melibatkan peserta didik untuk dapat mengekspresikan kegiatan penuh kebebasan dan penuh semangat memungkinkan peserta didik meluapkan emosi sepuas-puasnya tanpa terbelenggu ketakutan. Peserta didik sebagai satu kesatuan yang utuh, tidak terpisahkan antara jasmani dan rohani dengan demikian tepat bahwa ungkapan "pendidikan jasmani yang dalam pendidikannya melalui media aktivitas fisik merupakan proses menciptakan fisik yang berkualitas agar bersemayam jiwa yang berkualitas. Hal ini senada dengan pepatah Romawi kuno *Mensana in corpore sano* (di dalam

tubuh yang kuat terdapat jiwa yang sehat). Susan (2000: 8) menyatakan bahwa: "pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang dalam pelaksanaannya menggunakan media aktivitas fisik". Proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan dan dapat dilakukan dengan alat maupun tanpa alat. Pernyataan tersebut sejalan dengan Green dan Hardman (2005: 45-46) bahwa: "pendidikan dengan menggunakan aktivitas jasmani atau sering disebut pendidikan jasmani dalam pelaksanaannya sangat efektif sebagai alat untuk mengembangkan kebugaran, keterampilan, kognitif, dan pengembangan afektif".

C. Pendidikan Karakter

Menurut Lickona (1992: 51) menjelaskan tentang pengertian karakter sebagaiberikut: *Character consist of operative values, values in action. Characterconceived has three interrelated parts: moral knowing, moralfeeling and moral behavior. Good character consists of knowingthe*

good, desiring the good and doing the good-habits of the mind, habits of the heart and habits of action. Menurut Lickona (1992) dalam rangka menginternalisasikan pendidikan karakter menuju akhlak yang mulia dalam diri setiap siswa, ada tahapan-tahapan strategi yang harus dilalui sebagaimana dalam gambar berikut ini:



Gambar 1.
Tahapan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah Menurut Lickona

Pernyataan di atas dapat dijelaskan bahwa karakter terdiri dari nilai-nilai tindakan. Karakter yang dipahami mempunyai tiga komponen saling berhubungan yaitu pengetahuan moral, perasaan moral dan perilaku moral. Karakter yang baik terdiri

dari pengetahuan yang baik, menginginkan yang baik dan melakukan kebiasaan yang baik pula dari pikiran, kebiasaan dan tindakan.

Tadkiratun Musfiroh (2008: 27) menjelaskan bahwa karakter mengacu pada serangkaian sikap perilaku (*behavior*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*), meliputi keinginan untuk melakukan hal yang terbaik. Maksudnya bahwa pendidikan karakter adalah usaha yang sengaja dilakukan untuk membantu masyarakat, memahami perilaku orang lain, peduli dan bertindak serta memiliki ketrampilan atas nilai-nilai etika.

Sedangkan Raharjo (2010) memaknai pendidikan karakter sebagai suatu proses pendidikan secara holistik yang menghubungkan dimensi moral dengan ranah sosial dalam kehidupan peserta didik sebagai pondasi bagi terbentuknya generasi yang berkualitas yang mampu hidup mandiri dan memiliki prinsip suatu kebenaran yang dapat dipertanggung jawabkan.

Kemendiknas (2010) menjelaskan bahwa karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau

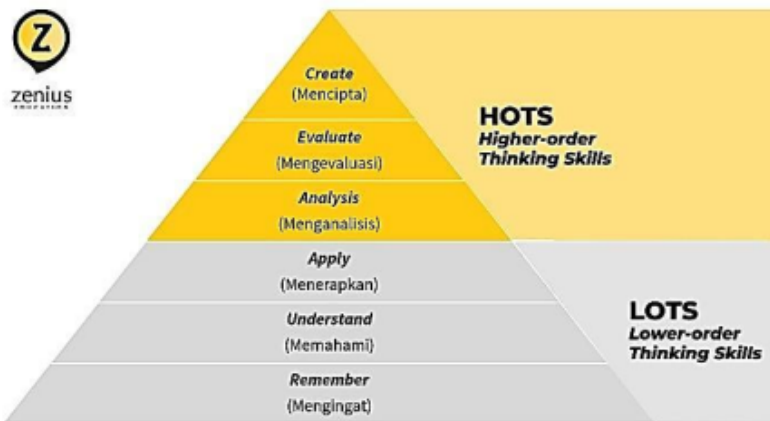
kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Menurut Syamsu Yusuf dkk (2013: 34-35), untuk melaksanakan pendidikan karakter di sekolah adalah sebagai berikut: (a) Menciptakan iklim religius yang kondusif, (b) Menata iklim sosio-emosional, (c) Bangun budaya akademik, (d) Terpadu dengan proses pembelajaran, (e) Terpadu dalam kegiatan ekstrakurikuler, (f) Kerjasama dengan pihak lain. Demikian pula menurut Silverman dan Ennis (2003: 47) bahwa: “melalui pendidikan jasmani di sekolah memungkinkan pengembangan peserta didik dapat menyeluruh yaitu baik fisik, mental, sosial, intelektual, emosional maupun spiritual”. Pernyataan-pernyataan tersebut mengandung konsekuensi bahwa pendidikan jasmani yang dalam pendidikannya melalui gerak tubuh dan fisik dapat

digunakan sebagai media untuk mengembangkan potensi pada para peserta didik baik secara jasmaniah maupun rohaniannya.

D. Berpikir Kritis

Beberapa keterampilan berpikir yang dapat dikembangkan ialah keterampilan berpikir kritis. Macpherson & Stanovich, 2007 (dalam Eggen & Kauchak, 2012) menyatakan bahwa manusia tidak memiliki kecenderungan alamiah untuk berpikir secara kritis. Dengan demikian melalui pengembangan model pembelajaran berbasis olahraga tradisional dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh Fachrunnisa Nurdin (2018), bahwa perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal pada kategori valid, praktis dan cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut Robert Duron, *critical thinking* dapat didefinisikan sebagai: *the ability to analyze and evaluate information* (kemampuan untuk membuat analisis dan melakukan evaluasi terhadap data atau

informasi). Dari beberapa pendapat para ahli tentang definisi berpikir kritis di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis (*critical thinking*) adalah proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi. Untuk memahami informasi secara mendalam dapat membentuk sebuah keyakinan kebenaran informasi yang didapat atau pendapat yang disampaikan. Proses aktif menunjukkan keinginan atau motivasi untuk menemukan jawaban dan pencapaian pemahaman. Taksonomi Bloom ini meliputi unsur-unsur berikut, disusun dari terendah ke tingkat tertinggi: 1) pengetahuan: mengingat fakta-fakta tertentu; 2) pemahaman: menggambarkan dengan kata-kata sendiri; 3) aplikasi: menerapkan informasi untuk menghasilkan beberapa hasil; 4) analisis: pengelompokan sesuatu untuk menunjukkan bagaimana itu dipadukan; 5) sintesis: menciptakan, produk asli yang unik; dan 6) evaluasi: membuat keputusan nilai tentang isu-isu.



Gambar 2. Taksonomi Bloom (Revisi)

Anderson & Krathwohl's Taksonomi (2010) merevisi level kognitif tersebut menjadi dua, yaitu; cara berpikir tingkat rendah (lower order thiking) terdapat pada level mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3), sedangkan cara berpikir tingkat tinggi (higher order thinking) berada pada tingkatan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Tingkatan ini menyiratkan dalam proses pembelajaran, jika peserta didik menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi, maka kemampuan berpikir tingkat rendah bisa dilakukan dengan baik.

E. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk atau wujud kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Permainan tradisional anak adalah aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan identitas budayanya di tengah masyarakat lain. Permainan tradisional juga dikenal sebagai kegiatan yang reaktif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial (Sukirman Dharmamulya, dkk, 2010: 19). Menurut Sujarno (2010: 148), permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolah raga dan sebagai sarana untuk berlatih hidup sopan dan terampil dalam bermasyarakat. Nilai-nilai yang terkandung dalam Dolanan anak berperan pada aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, Dolanan anak dikelompokkan menjadi 6 kelompok Dolanan anak, yaitu (1) Permainan untuk mengembangkan aspek kognitif anak, (2) Permainan untuk mengembangkan aspek

fisik motorik, (3) Permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa, (4) Permainan untuk mengembangkan aspek sosial emosional, (5) Permainan untuk mengembangkan aspek seni dan kreativitas, dan (6) Permainan untuk mengembangkan aspek moral dan nilai-nilai keagamaan (Suherman, W. S. 2017: 230). Berbagai jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia, perlu untuk melakukan pemetaan berbagai aspek nilai karakter dan aspek fisik yang ada dalam permainan tradisional. Berikut pemetaan nilai karakter dan aspek fisik.

Tabel 1. Mapping nilai karakter, aspek fisik permainan dan implementasi berpikir kritis

No	Permainan	Asal	Aspek Karakter	Aspek Fisik	Implementasi Berpikir Kritis
1	Gobak Sodor	Jawa	Kejujuran, kerjasama, kepemimpinan, kepercayaan	Daya tahan, Kelincahan, Kelentukan, Kekuatan	Melakukan gerakan meloloskan diri dari penjaga garis
2	Boy Boyan	Jawa Barat	Kepercayaan diri, Pengambilan keputusan	Kelentutan, ketepatan	Dapat menganalisa posisi lengan dan besaran kekuatan dalam melempar

No	Permainan	Asal	Aspek Karakter	Aspek Fisik	Implementasi Berpikir Kritis
3	Kucing dan Tikus		Pengambilan keputusan, Toleransi	Kelincahan, daya tahan, kecepatan	Melakukan strategi menghindar dan menangkap
4	Jamuran	Jawa	Kerjasama, kreativitas, pengaturan strategi	Daya tahan, kelentukan	Mampu mengeluarkan ide pendapat dan strategi menangkap
5	Petak Umpet	Jawa	Kejujuran, pengambilan keputusan, demokratis	Kecepatan, kelincahan, daya tahan	Melakukan taktik dalam bersembunyi
6	Cublak-cublak suweng	Jawa timur	Kejujuran, kebersamaan, kerjasama	Kelenturan, kecepatan	Strategi agar mahir menyimpan rahasia
7	Engklek	Jawa	Disiplin, kerjasama, pengambilan keputusan	Daya tahan, kelincahan, ketepatan, kelenturan	Melakukan strategi agar keseimbangan tubuh tetap terjaga
8	Dakon	Jawa	Kejujuran, ketelitian	Motorik halus	Melakukan strategi dalam menentukan langkah
9	Egrang	Jawa	Kepercayaan diri	Keseimbangan, daya tahan	Melakukan keseimbangan dan ketahanan
10	Lompat tali	Jawa	Disiplin, kejujuran, kerjasama, bersosialisasi	Daya tahan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, keseimbangan	Melakukan gerakan keseimbangan dan taktik agar tidak mudah lelah
11	Ular naga	Jawa	Kerjasama, kejujuran, kepercayaan diri	Koordinasi, keseimbangan	Taktik melakukan gerakan agar tidak mudah ditangkap

No	Permainan	Asal	Aspek Karakter	Aspek Fisik	Implementasi Berpikir Kritis
12	Kotak pos	Jawa	Pengambilan keputusan, kerjasama	Motorik halus	Strategi agar lawan main tidak bisa menjawab pertanyaan
13	Lari balok	Jawa	Disiplin, kepercayaan diri	Kelincahan, keseimbangan, kecepatan, daya tahan, koordinasi	Menganalisa gerakan kaki agar tepat dalam menumpu kaki agar dapat melewati balok
14	Bentik/patel lele	Jawa	Pengambilan keputusan, kecermatan	Kelincahan, koordinasi	Menganalisis seberapa besar tenaga yang diperlukan dalam memukul kayu agar mudah untuk dipukul
15	Sumpitan	Kalimantan	Pengambilan keputusan, kecermatan	Motorik halus	Melakukan gerakan menghimpun udara agar dapat melesatkan jarum sumpit
16	Balap karung	Jawa	Kepercayaan diri, pengambilan keputusan	Kekuatan, kelincahan, keseimbangan, koordinasi	Mengatur strategi agar gerakan keseimbangan terjaga
17	Pletokan	Betawi	Kerjasama, kreativitas	Kelentukan, koordinasi	Strategi memilih biji-bijian yang tepat untuk pletokan
18	Ular makan ekornya	Jawa	Kerjasama, kepercayaan diri, disiplin	Keseimbangan, koordinasi	Melakukan strategi dan taktik agar ekor naga tidak diterkam oleh kepala naga
19	Sepur-sepurnan	Jawa	Kerjasama, kreativitas	Keseimbangan, koordinasi	Strategi gerakan keseimbangan agar tidak mudah jatuh
20	Dhingklik	Jawa	Kerjasama,	Daya tahan,	Strategi mempertahankan

No	Permainan	Asal	Aspek Karakter	Aspek Fisik	Implementasi Berpikir Kritis
	oglak-aglik		keativitas, ketahanan	keseimbangan, koordinasi	n kaki agar tidak mudah lepas
21	Dhul-dhulan	Jawa	Kerjasama, kepercayaan diri	Kecepatan, kelincahan	Taktik agar dapat masuk lingkaran dengan aman
22	Nekeran	Jawa	Pengambilan keputusan, kepercayaan diri	Motorik halus, ketepatan	Mengatur strategi agar tepat sasaran target
23	Koderan	Jawa	Kejujuran, kreativitas, pengambilan keputusan	Kelincahan, kecepatan	Melakukan taktik agar mudah mendapatkan sasaran
24	Polisi vs Maling	Jawa	Kejujuran, kerjasama, kreativitas	Kecepatan, daya tahan	Mengatur strategi penangkapan penjahat
25	Domikado	Maluku	Kerjasama, sosialisasi	Kreativitas, kecepatan	Strategi dalam memilih lagu
26	Cim-ciman	Banyumas, Jawa Tengah	Jujur, disiplin, kreatif, tanggungjawab, kepedulan sosial	Kelincahan, daya tahan, kecepatan	Melakukan taktik agar mudah dalam menyentuh target permainan
27	Pindahdingklik	Jawa	Kerjasama, tanggungjawab, Kepedulian sosial	Ketepatan, kelincahan, keseimbangan	Mengatur taltik agar keseimbangan badan tetap terjaga
28	Lompat batu pulau nias	Pulau nias	Kepercayaan diri, tanggungjawab	Ketepatan, kelincahan	Mengatur strategi dalam kecepatan dan tumpuan tepat sehingga dapat melompati batu

Dari hasil mapping 28 jenis permainan tradisional selanjutnya dipilih unsur-unsur atau karakter dari permainan tersebut untuk dikembangkan menjadi sebuah permainan baru yang bertujuan untuk penanaman nilai karakter dan berpikir kritis, adapun unsur yang diambil dijelaskan pada tabel 2. Sebagai berikut:

Tabel 2. Pengembangan unsur olahraga tradisional

No	Permainan Tradisional	Unsur yang dikembangkan	Bentuk pengembangan permainan
1	- Engklek - Egrang - Balap karung	- Gerakan mengangkat salah satu kaki - Bentuk lapangan - Keseimbangan	Permainan letter "S"
2	- Lompat batu nias - Lompat tali - Lari balok	- Gerakan berlari sambil melompat - Alat bantu benda sebagai media lompatan - Gerakan mengangkat kaki	Permainan letter "A"
3	- Gobak sodor - Kucing dan tikus - Jamuran - Cublak-cublak suweng - Dakon - Kotak pos - Duldhulan - Polisi vs Maling - Domikado	- Gerakan berlari kedalam garis kotak - Ketepatan tumpuan kaki - Ketelitian menyusun benda	Permainan letter "N"
4	- Boy boyan - Bentik/patel lele - Sumpitan	- Gerakan melempar benda	Permainan letter "T"

No	Permainan Tradisional	Unsur yang dikembangkan	Bentuk pengembangan permainan
	- Nekeran - Koderan - Cim-ciman	ke arah target sasaran - Kecermatan - Ketepatan	
5	- Pindah dingklik - Dhingklik oglak aglik - Ular makan ekornya - Sepur-sepuran	- Mempertahankan keseimbangan kaki - Memindahkan benda sebagai alas pijakan secara bersama-sama	Permainan letter "O"

F. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

- **Kompetensi inti** yang harus dicapai oleh siswa adalah (1) mempersiapkan jasmani dan rohani dalam menerima pembelajaran; (2) **mengembangkan unsur-unsur** motorik.
- **Kompetensi dasar**, siswa **dapat (1) menerima** pembelajaran dalam pengembangan motorik; (2) menambah fleksibilitas persendian agar tidak mudah cedera; dan (3) menjalin kerjasama antar kawan. Kompetensi inti dan kompetensi dasar disesuaikan dengan rujukan yang berlaku (KI dan KD Kurikulum 2013).

G. Tujuan Permainan

Adapun tujuan pengembangan permainan berbasis olahraga tradisional ini sebagai berikut:

Tabel 3. Tujuan Permainan

Pos	Bentuk Permainan	Aspek Karakter	Aspek Berpikir kritis
1.(Letter S)	Pemain, melakukan gerakan engklek dengan satu kaki saling bergantian, pada media yang berbentuk segitiga, dan melakukan gerakan lompat dengan kedua kaki pada media berbentuk kotak.	Permainan ini bertujuan meningkatkan nilai karakter disiplin.	Mengatur strategi agar dalam melakukan gerakan mengangkat kaki secara bergantian, untuk menjaga keseimbangan tubuh tetap terjaga. Selain itu pemain mengenal bentuk dan ruang.
2.(Letter A)	Pemain, melakukan gerakan lari pada garis berbentuk huruf "A", dengan melompati rintangan yang sudah disediakan.	Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan sikap kepercayaan diri.	Menganalisa seberapa besar kekuatan, yang dibutuhkan agar dapat melompati setiap rintangan dan mengenal huruf.
3.(Letter N)	Pemain, melakukan gerakan lari bolak-balik pada lintasan berbentuk huruf "N", sambil membawa potongan huruf untuk disusun menjadi sebuah kalimat.	Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan nilai karakter tanggungjawa b.	Menganalisa posisi huruf yang akan disusun menjadi sebuah kalimat.
4.(Letter T)	Pemain, melakukan gerakan melempar bola	Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan	Strategi dan ketelitian dalam memasukan bola plastik sesuai dengan warnanya, dan

	plastik ke kotak atau keranjang yang telah disediakan dengan jarak 2 meter pada garis yang berbentuk huruf "T",	sikap pengambilan keputusan	menganalisa posisi tangan yang benar agar saat melempar tepat dan masuk.
5(Letter O)	Pemain, bersama-sama melakukan gerakan melangkah tahap demi tahap, dengan bantuan tumpuan alas pijakan berbentuk kotak sampaititikpemb erhentian.	Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan nilai karakter kerjasama.	Melakukan strategi dalam mengatur tumpuan langkah kaki supaya tidak jauh jarak antar tumpuan lainnya.

H. Pengembangan Model Permainan

MODEL 1

PERMAINAN LETTER 'S'



PERMAINAN LETTER “S”

Deskripsi:

Permainan Letter S adalah pengembangan dari salah satu permainan tradisional yaitu engklek. Permainan ini dimodifikasi dengan media garis berbentuk kotak, segitiga dan belah ketupat sebagai tempat pijakan kaki dan lapangan berbentuk huruf S.

Peralatan:

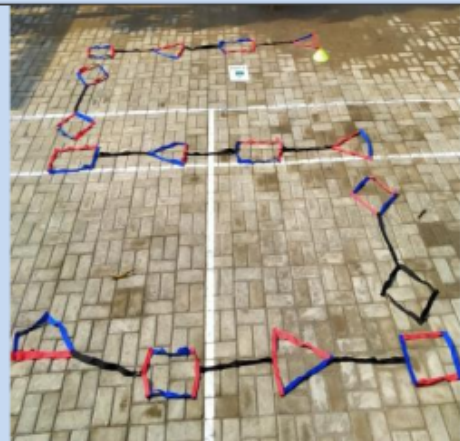
1. Tali webing berwarna berbentuk segitiga dan kotak
2. Pluit
3. Stopwatch

Durasi : 5-10 menit

Intensitas : 70-80% denyut nadi maksimal

Cara bermain:

1. Buat kelompok dengan anggota masing-masing 5-6 siswa
2. Pemain pertama dan diikuti pemain berikutnya melakukan gerakan melompat dengan mengangkat satu kaki pada media berbentuk segitiga dan melompat dua kaki untuk media berbentuk kotak.
3. Tumpuan kaki sesuai dengan bentuk dari tumpuannya, jika tumpuannya berbentuk segitiga maka pemain melompat dengan satu kaki kiri, jika tumpuannya berbentuk kotak, pemain melompat dengan menggunakan kedua kakinya dan jika tumpuannya



berbentuk belah ketupat melompat dengan kaki kanan.

4. Pemain harus menyelesaikan semua rangkain permainan ini dengan percaya diri.

Modifikasi :

1. Siswa dapat melompat kembalikan dari tumpuan kaki
2. Siswa dapat menghitung jumlah tumpuan yang dipijak
3. Bentuk lapangan bisa disesuaikan dengan lokasi atau lapangan

Tujuan Permainan:

- Aspek karakter:
Permainan ini bertujuan meningkatkan nilai karakter disiplin.
- Aspek berpikir kritis:
Mengatur strategi agar dalam melakukan gerakan mengangkat kaki secara bergantian, untuk menjaga keseimbangan tubuh tetap terjaga. Selain itu pemain mengenal bentuk dan ruang.

Evaluasi :

Siswa dapat meyelesaikan berjalan sesuai dengan bentuk tumpuan kaki dengan benar semua

Penilaian:

5 = siswa dapat melangkah semua tumpuan tanpa menyentuh garis tumpuan.

- 4 = siswa menyentuh satu garis tumpuan.
- 3 = siswa menyentuh dua garis tumpuan.
- 2 = siswa menyentuh tiga garis tumpuan.
- 1 = siswa menyentuh empat garis tumpuan.

Misal:

Siswa mendapat nilai 4 pada permainan letter 'S' maka perhitungannya sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Nilai didapat} \times 100}{\text{Nilai tertinggi}}$$

$$\text{Skor} = \frac{4 \times 100}{5} = 80$$

Jadi skor yang diperoleh siswa tersebut adalah 80.

Bentuk dan ukuran lapangan:

1. Tumpuan segitiga



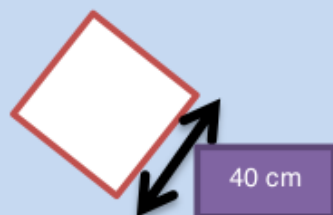
Tumpuan segitiga terbuat dari rangkaian tali webbing yang dibentuk segitiga, dengan ukuran 40x40 cm.

2. Tumpuan kotak



Tumpuan kotak terbuat dari rangkaian tali webbing yang dibentuk kotak, dengan ukuran 40x40 cm.

3. Belah ketupat



Tumpuan belah ketupat terbuat dari rangkaian tali webbing yang dibentuk belah ketupat, dengan ukuran 40x40 cm.

4. Garis penghubung



Garis penghubung terbuat dari tali webbing yang dibentuk belah ketupat, dengan ukuran panjang 40 cm.

MODEL 2

PERMAINAN LETTER 'A'



PERMAINAN LETTER 'A'

Deskripsi:

Permainan Letter A adalah pengembangan dari salah satu permainan tradisional yaitu lompat tali dan lompat batu pulau nias. Permainan ini dimodifikasi dengan media lintasan berbentuk kotak atau tangga dan papan berbentuk segitiga sebagai media lompatan atau halang rintang serta lapangan berbentuk huruf A.

Peralatan:

1. Tali webing berwarna berbentuk tangga
2. Papan halang rintang
3. Cone
4. Pluit
5. Stopwatch

Durasi : 5-10 menit

Intensitas : 70-80% denyut nadi maksimal

Cara bermain:

1. Buat kelompok dengan anggota masing-masing 5-6 siswa
2. Pemain pertama dan diikuti pemain berikutnya melakukan gerakan lari sambil melompati papan rintangan yang ada.
3. Jika salah satu pemain menyentuh papan rintangan maka semua pemain mengulangi lompatan dari posisi awal
4. Pemain harus menyelesaikan semua rangkaian permainan ini dengan percaya diri.



Modifikasi :

1. Siswa dapat melompati rintangan dengan kedua kaki
2. Siswa dapat menghitung jumlah papan rintangan
3. Bentuk lapangan bisa disesuaikan dengan lokasi atau lapangan

Tujuan Permainan:

- Aspek karakter:
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan sikap kepercayaan diri.
- Aspek berpikir kritis:
Menganalisa seberapa besar kekuatan yang dibutuhkan agar dapat melompati setiap papan rintangan dan menyusun huruf.

Evaluasi :

Siswa dapat menyelesaikan semua lompatan papan rintangan dengan benar dan tanpa menyentuh atau menjatuhkan papan rintangan

Penilaian:

5 = siswa dapat melompati semua papan rintangan tanpa menyentuh papan.

4 = siswa menyentuh satu papan rintangan.

3 = siswa menyentuh dua papan rintangan.

2 = siswa menyentuh tiga papan rintangan.

1 = siswa menyentuh empat papan rintangan.

Misal:

Siswa mendapat nilai 4 pada permainan letter 'A' maka perhitungannya sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Nilai didapat} \times 100}{\text{Nilai tertinggi}}$$

$$\text{Skor} = \frac{4 \times 100}{5} = 80$$

Jadi skor yang diperoleh siswa tersebut adalah 80.

Bentuk dan ukuran lapangan:

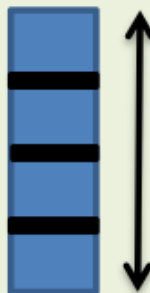
1. Papan rintangan



30 cm

Papan rintangan dibuat dari imfraboard dengan ukuran 30x30 cm, dibentuk menjadi segitiga sama kaki. Pemilihan imfraboard karena ringan, tidak mudah pecah dan tahan terhadap air.

2. Lintasan lari



210 cm

Bentuk lintasan lari terbuat dari tali webbing dengan pembagian kotak berukuran 40x40 cm, dengan panjang keseluruhanya 210 cm.

MODEL 3

PERMAINAN LETTER 'N'



PERMAINAN LETTER 'N'

Deskripsi:

Permainan Letter N adalah pengembangan dari salah satu permainan tradisional yaitu uber tawon. Permainan ini dimodifikasi dengan berlari bolak-balik pada media garis berbentuk kotak sambil membawa potongan huruf dan menyusunnya menjadi sebuah kalimat, misal aku anak indonesia.

Peralatan:

1. Tali webbing berwarna
2. Keranjang plastik
3. Berbagai bentuk huruf
4. Pluit
5. Stopwatch

Durasi : 5-10 menit

Intensitas : 70-80% denyut nadi maksimal

Cara bermain:

1. Buat kelompok dengan anggota masing-masing 5-6 siswa
2. Pemain pertama dan diikuti pemain berikutnya melakukan gerakan lari sambil membawa potongan huruf.
3. Pemain melakukan gerakan berlari bolak-balik sambil menyusun huruf menjadi sebuah kalimat.
4. Pemain harus menyelesaikan semua rangkain permainan ini dengan percaya diri.



Modifikasi :

1. Bentuk lapangan bisa disesuaikan dengan lokasi atau lapangan

Tujuan Permainan:

- Aspek karakter:
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan nilai karakter tanggungjawab.
- Aspek berpikir kritis:
Menganalisa posisi huruf yang akan disusun menjadi sebuah kalimat.

Evaluasi :

Siswa dapat menyelesaikan berlari sambil membawa potongan huruf dengan benar dan menyusun huruf menjadi sebuah kalimat.

Penilaian:

5 = siswa dapat melewati semua tumpuan kaki berbentuk kotak garis.

4 = siswa menyentuh satu garis kotak.

3 = siswa menyentuh dua garis kotak.

2 = siswa menyentuh tiga garis kotak.

1 = siswa menyentuh empat garis kotak.

Misal:

Siswa mendapat nilai 4 pada permainan letter 'N' maka perhitungannya sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Nilai didapat} \times 100}{\text{Nilai tertinggi}}$$

$$\text{Skor} = \frac{4}{5} \times 100 = 80$$

Jadi skor yang diperoleh siswa tersebut adalah 80.

Bentuk dan ukuran lapangan:

1. Bentuk lintasan lari



42

Bentuk lintasan lari terbuat dari tali webbing dengan pembagian kotak berukuran 40x40 cm, dengan panjang keseluruhanya 210 cm.

2. Potongan huruf



Potongan huruf dibuat menggunakan kertas HVS putih yang sudah dilaminasi agar tidak mudah sobek dan tahan dari air.

MODEL 4

PERMAINAN LETTER 'T'



PERMAINAN LETTER 'T'

Deskripsi:

Permainan Letter T adalah pengembangan dari salah satu permainan tradisional yaitu boy boyan. Permainan ini dimodifikasi dengan melempar bola plastik kedalam keranjang dengan jarak tertentu dan lapangan berbentuk huruf "T".

Peralatan:

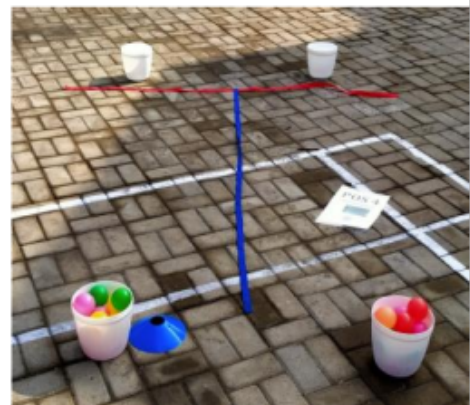
1. Tali webing berwarna
2. Keranjang plastik
3. Berbagai bola warna
4. Pluit
5. Stopwatch

Durasi : 5-10 menit

Intensitas : 70-80% denyut nadi maksimal

Cara bermain:

1. Buat kelompok dengan anggota masing-masing 5-6 siswa
2. Pemain pertama dan diikuti pemain berikutnya melakukan gerakan melempar bola kearah keranjang.
3. Pemain harus menyelesaikan semua rangkain permainan ini dengan percaya diri.



Modifikasi :

1. Jarak lemparan dapat disesuaikan
2. Bentuk lapangan bisa disesuaikan dengan lokasi atau lapangan

Tujuan permainan:

- Aspek karakter:
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan sikap pengambilan keputusan
- Aspek berpikir kritis:
Strategi dan ketelitian dalam memasukan bola plastik sesuai dengan warnanya, dan menganalisa posisi tangan yang benar agar saat melempar tepat sasaran atau masuk dikeranjang plastik.

Evaluasi :

Siswa dapat menyelesaikan lemparan bola plastik kearah keranjang dengan benar dan menghitung bola yang masuk.

Penilaian:

5 = siswa dapat memasukan semua bola dalam keranjang.

4 = siswa gagal memasukan satu bola dalam keranjang.

3 = siswa gagal memasukan dua bola dalam keranjang.

2 = siswa gagal memasukan tiga bola dalam keranjang.

1 = siswa gagal memasukan empat bola dalam keranjang.

Misal:

Siswa mendapat nilai 4 pada permainan letter 'T' maka perhitungannya sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Nilai didapat} \times 100}{\text{Nilai tertinggi}}$$

$$\text{Skor} = \frac{4 \times 100}{5} = 80$$

Jadi skor yang diperoleh siswa tersebut adalah 80.

Bentuk dan ukuran lapangan:

1. Bola plastik



Bola plastik berbagai warna jumlah yang dibutuhkan untuk 1 orang anak 5 buah. Pemilihan bola plastik karena ringan dan warna menarik

2. Keranjang



Keranjang plastik yang dibutuhkan 4 buah. Pemilihan keranjang plastik ringan dibawa dan warna menarik.

3. Lintasan garis



Lintasan garis terbuat dari tali webbing dengan ukuran 2 meter. Pemilihan tali webbing sebagai garis ialah tali kuat dan tidak mudah putus.

MODEL 5

PERMAINAN LETTER 'O'



PERMAINAN LETTER 'O'

Deskripsi:

Permainan Letter O adalah pengembangan dari salah satu permainan tradisional ialah pindah dingklik. Permainan ini dimodifikasi dengan memindahkan alas tumpuan kaki bersama-sama dengan temannya sampai pada titik atau garis finish yang sudah ditentukan dan lintasan lapangan berbentuk huruf "O".

Peralatan:

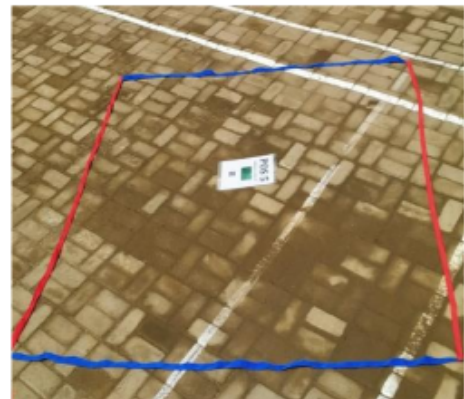
1. Tali webing berwarna
2. Alas tumpuan kaki
3. Pluit
4. Stopwatch

Durasi : 5-10 menit

Intensitas : 70-80% denyut nadi maksimal

Cara bermain:

1. Buat kelompok dengan anggota masing-masing 5-6 siswa.
2. Pemain pertama dan diikuti pemain berikutnya melakukan gerakan memindahkan alas tumpuan kaki.
4. Pemain harus menyelesaikan semua rangkaian permainan ini dengan percaya diri.



Modifikasi :

1. Jarak lemparan dapat disesuaikan
2. Bentuk lapangan bisa disesuaikan dengan lokasi atau lapangan

Tujuan Permainan:

- Aspek karakter:
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan nilai karakter kerjasama.
- Aspek berpikir kritis:
Melakukan strategi dalam mengatur dan meletakkan alas tumpuan langkah kaki supaya tidak jauh antar jarak tumpuan lainnya.

Evaluasi :

Siswa dapat menyelesaikan memindahkan alas tumpuan bersama-sama hingga garis finish dengan benar.

Penilaian:

5 = siswa dapat melakukan semua langkah kaki tepat pada alas tumpuan .

4 = langkah kaki siswa keluar satu kali pada alas tumpuan.

3 = langkah kaki siswa keluar dua kali pada alas tumpuan.

2 = langkah kaki siswa keluar tiga kali pada alas tumpuan.

1 = langkah kaki siswa keluar empat kali pada alas tumpuan.

Misal:

Siswa mendapat nilai 4 pada permainan letter 'O' maka perhitungannya sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Nilai didapat} \times 100}{\text{Nilai tertinggi}}$$

$$\text{Skor} = \frac{4}{5} \times 100 = 80$$

Jadi skor yang diperoleh siswa tersebut adalah 80.

Bentuk dan ukuran:

1. Alas tumpuan



Alas tumpuan terbuat dari kain panel dengan ukuran 30x30 cm. Pemilihan kain panel karena ringan, warnanya menarik, tidak mudah sobek

2. Lintasan garis



Lintasan garis O, ukuran 2x2 meter terbuat dari tali webbing katun. Pemilihan tali webbing sebagai lintasan karena kuat, tidak mudah putus, dan banyak pilihan

BAB II EVALUASI

1. Penilaian Permainan

Pada tahap evaluasi penilaian permainan ini, menggunakan beberapa indikator pendekatan agar mudah untuk membuat kesimpulan dalam perolehan skor nilai yang didapat pada masing-masing kelompok. Berikut penjelasan pada tabel 4.

Tabel 4. Indikator penilaiana perminan letter.

No	Pos permainan	Indikator	Nilai
1	Permainan Letter "S"	- siswa dapat melangkah semua tumpuan tanpa menyentuh garis tumpuan.	5
		- siswa menyentuh satu garis tumpuan.	4
		- siswa meyentuh dua garis tumpuan.	3
		- siswa menyentuh tiga garis tumpuan.	2
			1

No	Pos permainan	Indikator	Nilai
		- siswa menyentuh empat garis tumpuan.	
2	Permainan Letter "A"	- siswa dapat melompati semua papan rintangan tanpa menyentuh papan.	5
		- siswa menyentuh satu papan rintangan.	4
		- siswa menyentuh dua papan rintangan.	3
		- siswa menyentuh tiga papan rintangan.	2
		- siswa menyentuh empat papan rintangan.	1
3	Permainan Letter "N"	- siswa dapat melewati semua tumpuan kaki berbentuk kotak garis.	5
		- siswa menyentuh satu garis kotak.	4
		- siswa menyentuh dua garis kotak.	3
		- siswa menyentuh tiga garis kotak.	2

No	Pos permainan	Indikator	Nilai
		- siswa menyentuh empat garis kotak.	1
4	Permainan Letter "T"	- siswa dapat memasukkan semua bola dalam keranjang.	5
		- siswa gagal memasukkan satu bola dalam keranjang.	4
		- siswa gagal memasukkan dua bola dalam keranjang.	3
		- siswa gagal memasukkan tiga bola dalam keranjang.	2
		- siswa gagal memasukkan empat bola dalam keranjang.	1
5	Permainan Letter "O"	- siswa dapat melakukan semua langkah kaki tepat pada alas tumpuan .	5
		- langkah kaki siswa keluar satu kali pada alas tumpuan.	4
		- langkah kaki siswa keluar dua	3

No	Pos permainan	Indikator	Nilai
		kali pada alas tumpuan.	2
		- langkah kaki siswa keluar tiga kali pada alas tumpuan.	
		- langkah kaki siswa keluar empat kali pada alas tumpuan.	1

Apabila permainan ini dilombakan dengan masing-masing kelompok berjumlah 5 siswa maka diperlukan rumus dan rubrik penilaian agar mudah dalam menentukan team mana yang memenangkan semua pos perlombaan. Berikut rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Nilai didapat} \times 100}{\text{Nilai maksimal}}$$

Contoh:

Seorang Siswa mendapat nilai 23 pada semua akumulasi nilai 5 pos yang telah dilaluinya maka perhitungannya sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{23}{25} \times 100 = 92$$

Jadi skor yang diperoleh siswa tersebut adalah 92. Dan apabila dalam satu team terdapat 5 orang siswa masing-masing siswa memperoleh nilai 80 maka skor yang diperoleh $80 \times 5 = 400$ poin.

Rubrik penilaian dapat dijelaskan pada tabel 5. Sebagai berikut:

Tabel 5. Rubrik penilaian permainan letter.

Team	Nama	Skor Pos 1	Skor Pos 2	Skor Pos 3	Skor Pos 4	Skor Pos 5	Nilai
Jumlah total							

2. Evaluasi nilai-nilai karakter dan berpikir kritis

Evaluasi pada permainan santo game ini antarlain: Nilai karakter disiplin pada aktivitas pembelajaran penjasorkes yang dikembangkan melalui wahana permainan letter S, permainan tersebut mengajarkan kepada siswa pentingnya berperilaku disiplin. Selain itu karakter disiplin merupakan sikap atau perbuatan seseorang yang

mematuhi setiap aturan baik secara lahir maupun secara batin dalam menyikapi semua peraturan tata sosial dalam kehidupan sehari-hari. Karakter disiplin bagi siswa penting ditanamkan sejak dini, hal ini akan membuat siswa terbiasa berlaku disiplin dalam setiap tindakan yang akan dilakukan. Selain ini disiplin membuat siswa tertib dalam memajemen dirinya dalam kegiatan belajar dan kegiatan lainnya. Karakter disiplin juga dapat menghantarkan siswa dalam menggapai prestasi secara akademik maupun non akademik.

Nilai karakter kepercayaan diri pada pengembangan pembelajaran penjasorkes yang dikembangkan melalui aktivitas permainan letter A, dalam permainan ini menekankan pada kepercayaan diri siswa ketika berhasil melewati rintangan. Oleh karena itu karakter kepercayaan diri sebagai sikap dan perbuatan seseorang dalam meyakinkan diri guna menghadapi semua tantangan atau permasalahan yang dihadapinya. Kepercayaan diri perlu ditumbuhkan dikalangan siswa, karena sikap percaya diri dapat membuat siswa lebih meyakini diri terhadap kemampuan yang

dimilikinya. Dengan sikap percaya diri siswa lebih mampu menggali potensi dirinya menjadi pribadi-pribadi yang menarik dan berkarakter kuat. Karakter percaya diri dapat mendorong siswa dalam mencapai cita-cita dan harapannya.

Nilai karakter tanggungjawab pada aktivitas pembelajaran penjasorkes yang dikembangkan melalui wahana permainan letter N, permainan tersebut menitik beratkan pada bagaimana seorang pemain dapat membawa potongan huruf dan menyusunnya menjadi sebuah kalimat. Karakter tanggungjawab merupakan perbuatan seseorang dalam mengemban suatu amanah dan dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Karakter tanggungjawab perlu ditanamkan pada setiap diri siswa, karena dengan tanggungjawab siswa akan terbiasa dalam menyelesaikan setiap tugas-tugas yang diberikan oleh guru atau oranglain dengan baik. Tanggungjawab pada siswa dapat diawali dari lingkup tanggungjawab yang sederhana seperti menyelesaikan tugas menjawab soal-soal dengan sendiri tanpa bantuan temannya. Dengan

tanggungjawab siswa lebih mampu menghargai semua usaha dan perbuatan yang dilakukan dan melalui kebiasaan bertanggungjawab siswa lebih percaya diri dalam setiap amanah yang ia emban.

Nilai karakter pengambilan keputusan pada pembelajaran penjasorkes yang dikembangkan melalui permainan letter T, permainan ini menanamkan bagaimana seorang pemain dapat mengambil sebuah keputusan yang tepat dalam melempar bola agar tepat pada sasaran. Karakter pengambilan keputusan merupakan sikap dan perbuatan seseorang dalam menentukan keputusan yang akan diambil secara tepat. Pengambilan keputusan yang tepat membuat seseorang merasa puas atas keputusan yang diambilnya. Sikap pengambilan keputusan baik ditumbuhkan pada kalangan siswa sejak dini, hal tersebut dapat memberikan pelajaran pada setiap menentukan sebuah keputusan yang diambilnya, dan dapat menerima atas keputusan yang diambilnya. Sebagai contoh siswa dalam mengambil keputusan dalam memilih pengurus kelas, memilih kegiatan ekstarkurikuler yang

diikutinya. Lebih jauh lagi siswa dapat belajar menentukan dirinya harus berbuat apa jika ia ingin menjadi juara kelas.

Nilai karakter kerjasama pada pengembangan pembelajaran penjasorkes ini melalui aktivitas permainan letter O, pada permainan ini pemain mengutamakan saling kerjasama dalam memindahkan tumpuan kaki agar masing-masing pemain dapat bertumpu pada tumpuan. Karakter kerjasama sebagai sikap dan perbuatan bekerja secara bersama-sama dalam mencapai sebuah harapan atau cita-cita bersama. Karakter kerjasama baik untuk ditanamkan pada setiap diri siswa, dengan sikap kerjasama dapat membuat siswa menyampingkan egonya dalam menentukan suatu keputusan. Selain itu kerjasama membuat individu-individu siswa mudah menerima keputusan bersama. Sedangkan pengembangan berpikir kritis meliputi antarlain:

Kemampuan menganalisa merupakan kemampuan berpikir seseorang dalam menganalisis setiap perencanaan yang akan dilaksanakan sebelum melakukan suatu perbuatan.

Kemampuan ini penting untuk dilakukan oleh semua orang dalam menentukan perencanaan yang akan diambil, karena dengan perencanaan yang tepat tentunya menghasilkan tujuan dan harapan yang sesuai dengan perencanaan sebelumnya. Kemampuan menganalisa perlu dijadikan budaya berpikir setiap siswa, hal tersebut menjadikan siswa selalu berpikir merencanakan sesuatu sebelum melakukan tindakan yang akan diambilnya. Misalnya dalam melakukan kegiatan belajar, siswa perlu terlebih dahulu memahami tujuan pembelajaran sebelum memulai kegiatan belajar, agar apa yang ia pelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu kemampuan menganalisa membuat siswa lebih terampil dalam tindakan perencanaan sebelum melakukan perbuatan atau tindakan yang akan dilakukan.

Kemampuan mengatur strategi ialah kemampuan seseorang dalam mengatur setiap langkah-langkah apa yang perlu untuk dijalani atau dilaksanakan sebelum melakukan suatu perbuatan. Mengatur strategi sebagai salah satu kegiatan berpikir yang sistematis dalam menentukan

langkah apa yang tepat untuk dilakukan. Kemampuan mengatur strategi sangat baik ditanamkan sejak dini terutama dikalangan siswa kelas bawah, hal tersebut menjadikan siswa mempunyai kebiasaan dalam keterampilan menentukan setiap langkah apa yang perlu sebelum melakukan tindakan atau perbuatan. Misalnya, dalam pembelajaran olahraga ketika siswa diminta untuk membuat satu team sepakbola, maka hal ini menjadikan siswa bersama-sama dengan teman teamnya melakukan langkah-langkah dalam menentukan semua strategi agar mendapat hasil yang memuaskan. Selain itu mengatur strategi menjadikan siswa lebih percaya diri dalam menentukan langkah-langkah apa yang perlu untuk diambil sebelum melakukan tindakan.

Kemampuan memecahkan masalah merupakan kemampuan seseorang dalam mencari sebuah solusi dari setiap permasalahan yang dihadapi. Kemampuan ini sebagai sebuah keterampilan dalam berpikir yang menuntut seseorang dalam mencari solusi agar permasalahan menjadi terselesaikan dengan baik.

Kemampuan memecahkan masalah perlu dibiasakan dan dibudayakan kepada para siswa, hal ini menjadikan siswa mempunyai keterampilan dalam mencari solusi dari setiap masalah yang dihadapinya. Misalnya, ketika siswa dihadapkan dalam menghadapi ujian akhir, tentunya siswa mencari solusi agar siap menghadapi ujian akhir dengan melakukan kegiatan belajar yang lebih intensif atau jam belajar perlu ditambah. Dengan membiasakan siswa dalam mencari solusi menjadikan siswa mampu dan terampil dalam menghadapi semua persoalan yang dihadapinya.

Kemampuan mengatur taktik ialah kemampuan seseorang dalam rancangan perencanaan suatu tindakan agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan hasil yang memuaskan. Kemampuan ini sebagai seni keterampilan dalam menentukan setiap rencana sebelum melakukan perbuatan. Kemampuan mengatur strategi baik di tanamkan sejak dini oleh siswa, dengan keterampilan mengatur strategi siswa lebih terampil membuat rancangan rencana sebelum melakukan tindakan. Selain itu

membiasakan diri dalam mengatur rancangan strategi, menjadikan siswa lebih tertata dalam melakukan segala hal yang menunjang kegiatan belajarnya.

Keterampilan mengevaluasi merupakan kecakapan seseorang dalam menggali informasi untuk dikaji lebih dalam dan melakukan perencanaan dari hasil pengkajian tersebut. Kemampuan ini perlu pembiasaan dalam semua kegiatan agar tujuan yang di harapkan dapat tercapai dengan baik. Keterampilan evaluasi sangat baik dibiasakan pada para siswa, karena dengan membiasakan siswa dalam mengevaluasi setiap kegiatan yang dilakukannya, siswa akan menjadi lebih terampil dalam mengkaji persoalan yang perlu untuk dilakukan dan persoalan yang tidak perlu untuk dilakukan. Oleh karena itu keterampilan evaluasi sangat baik untuk diterapkan kepada para siswa. Selain itu kemampuan mengevaluasi menjadikan siswa terbiasa dan terampil dalam memilih dan memilah setiap persoalan yang dihadapinya.

BAB III

PENUTUP

Buku panduan ini memberikan informasi, menuntun para pembaca untuk melakukan apa yang ditulis dan disampaikan dalam buku panduan ini. Buku panduan yang baik dan berhasil apabila para pembaca dapat melakukan dan menerapkan, memahami apa yang ditulis pada buku ini. Buku panduan “pembelajaran penjasorkes berbasis olahraga tradisional dalam peningkatan karakter dan berpikir kritis pada siswa kelas bawah SD/MI” ini ditulis dan ditujukan agar memberikan wawasan dan panduan kepada guru olahraga, guru kelas dan praktisi untuk memberikan pengalaman gerak yang bermanfaat dalam penanaman nilai-nilai karakter dan berpikir kritis sejak dini. Peran guru ataupun praktisi disini untuk perantara dalam penyampaian dan menerapkan isi yang terdapat dalam buku panduan ini.

Buku panduan ini diharapkan merangsang dan mempengaruhi siswa untuk melakukan gerak fisik dan membuat menyukai berbagai bentuk aktivitas fisik. Selain itu memberikan siswa beragam bentuk

permainan yang menyenangkan untuk dilakukan dan bermanfaat bagi kesehatan. Buku panduan ini juga memberikan pengetahuan berbagai macam bentuk permainan tradisional yang dapat dimodifikasi dalam rangka menciptakan sebuah permainan baru yang dapat lebih bermanfaat bagi fisik maupun psikis.

Dengan adanya buku panduan permainan letter sebagai pengembangan dari berbagai permainan tradisional nusantara ini, diharapkan mampu memberikan sedikit pengetahuan serta wahan bermain tambahan yang bertujuan untuk pengembangan nilai-nilai karakter dan berpikir kritis siswa sekolah dasar terutama siswa kelas bawah. Nilai karakter yang dikembangkan pada permainan ini anataralain: disiplin, percaya diri, tanggungjawab, pengambilan keputusan dan kerjasama, dan nilai berpikir kritis yang dikembangkan antarlain: menganalisa, menyusun strategi, memecahkan masalah, mengatur taktik dan mengevaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L., & Glover, D. R. (2017). Building Character, Community, and a Growth Mindset in Physical Education: activities that promote learning and emotional and social development. *Human Kinetics*.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 300(300), 0.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1).
- Sari, I. P. T. P. (2013). Pendidikan kesehatan sekolah sebagai proses perubahan perilaku siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2).
- Green, K., and Hardman, K. (2005). *Physical education for life long fitness: The physical best teachers guide*. United Sates of America:

National association for sport and physical education.

Green, K. (2008). *Understanding physical education*. Sage.

Susan, C., and Susan, P. (2000). *Issues in physical education*. Canada: Routledge Falmer.

Lickona, T. (1992). *Educating for character, how our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.

Liukonen, J. (2007). *Psychology for physical educators: Studen in focus*. Canada: Human Kinetics

Lickona, T. (2012). *Educating for character : Bagaimana sekolah dapat memberikan Pendidikan tentang sikap hormat dan tanggungjawab*. Jakarta : Bumi Aksara.

Tadkiratun Musfiroh. (2008). *Character building*. Yogyakarta: Tiara Wacana

Raharjo, Pendidikan Karakter sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia, dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, (Jakarta:

Balitbang Kemendiknas, Vol. 16 No. 3 Mei 2010), hlm. 17

Sujarno, dkk. (2011). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak*. Yogyakarta : Balai Pelestarian Nilai Budaya.

Sujarno. (2010). Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Di Kabupaten Cilacap. *Jurnal Partrawidya* (Vol.11, No. 1). Hlm. 145-175.

Sukirman, Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press

Suherman, W. S. (2017). Pengembangan “Majeda” Berbasis Dolanan Anak untuk Pengoptimalan Tumbuh Kembang Siswa Taman Kanak-kanak. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 220-232.

DOI: <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.135>

[42](#)

Silverman, S. J., and Ennis, C. D. (2003). *Learning in physical education: applying research to enhance instruction*. New Zealand: Sherridam books.

Profil Penulis



A. IDENTITAS DIRI

1	Nama Lengkap	Susanto, M.Or	L
2	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli	
3	Pangkat/Gol	Penata Muda Tingkat 1/IIIb	
4	NIP	19840410 201403 1 002	
5	NIDN	2010048402	
6	Tempat dan Tanggal lahir	Way kanan 10 April 1984	
7	Alamat Rumah	Perum Citra Damai 2 Blok E24 Ringinpitu Kedungwaru	
8	No Telp./Faks/HP	085643411796	
9	Alamat Kantor	Jl. Mayor Sujadi Timur No. 46 Tulungagung	
10	No Telp./Faks	0355 321513	
11	Alamat e-mail	Susanto.susan@gmail.com	
12	Researcher ID	Scopus Author ID: 57222097528/Web of Science ResearcherID <u>AAN-3567-2021</u>	
13	Mata Kuliah yang diampu	1. Pendidikan Jasmani 2. Olahraga dan Kesehatan	

-
3. Gizi dan Kesehatan
 4. Permainan Anak
 5. Teknik Bermain dan Permainan
 6. Toilet Training
-

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

N O	Sekolah/Perguruan Tinggi	Jurusan	Tahun Masuk	Tahu n Lulus		
1	SDN 2 Blambangan Umpu	-	1990	1996		
2	SMPN 1 Blambangan Umpu	-	1996	1999		
3	SMAN 1 Blambangan Umpu	IPA	1999	2002		
4	Universitas Yogyakarta	Negeri	S1 keolahragaan	Ilmu	2002	2007
5	Universitas Yogyakarta	Negeri	S2 Keolahragaan	Ilmu	2010	2013
6	Universitas Yogyakarta	Negeri	S3 pendidikan (proses)	Ilmu	2018	

C. RIWAYAN PEKERJAAN

NO	Pekerjaan	Tempat	Tahun
1	Pelatih Renang	YAKKUM Sleman YK	2005-2007
2	Guru	SLB Bina Siwi Bantul YK	2006-2007
3	Guru	SDIT Bias Yogyakarta	2007-2008
4	Guru	MAN lab UIN Yogyakarta	2008-2009
5	Admin	FIK UNY	2009-2013
6	Dosen	Universitas Muhammadiyah Sukabumi	2013-2014
7	Dosen	UIN SATU Tulungagung	2014-sekarang

D. PELATIHAN/KURSUS

NO	Nama	Penyelenggara	Tahun
1	Pelatihan Fitness	Instruktur FIK UNY	2004
2	Pelatihan PAR	LP2M IAIN Tulungagung	2015
3	Pelatihan Panahan Tingkat Dasar	Pelatih Pengprov Perpani jatim	2019

E. ORGANISASI

No	Nama	Status	Tahun
1	IKA UNY	Anggota	2007
2	ISORI	Anggota	2007
2	Asosiasi Dosen Indonesia (ADI)	Anggota	2015
4	Asosiasi Nutrisi Olahraga Kebugaran Indonesia (ANOKI)	Anggota	2018
5	PERPANI Tulungagung	Anggota	2017
6	FOPI Tulungagung	Koord. Bidang Kepelatihan	2017
7	Pelatih Panahan Papatua TA	Pelatih	2019

F. JURNAL/ARTIKEL

No	Judul	Publisher/Jurnal	Kategori/tingkat	Tahun
1	Pengaruh Latihan Sirkuit terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani dan Ketepatan Membidik Panahan pada Anak Usia Dini	Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam	Sinta 6	2015
2	Norma Komponen Pembibitan Olahraga Anak Madrasah Ibtidaiyah Usia 10 Sampai 12 Tahun Se-Kabupaten Tulungagung	JURNAL SEGAR	Sinta 4	2018
3	Lung Vital Capacity Levels on disability in Swimming Learning	fizjoterapiapolsk a.pl	Scopus q4	2020

3	The Effect of Service Quality on Fitness Customer Satisfaction	PalArch's Journal of Archaeology of Egypt / Egyptology	Scopus q3	2020
4	The effect of circuit training on physical fitness and archery accuracy in novice athletes	Physical Activity Review	Scopus q2	2021

G. BUKU/CHAPTER

No	Judul	Publisher	Tahun
1	Buku ajar Pendidikan jasmani Anak usia dini. ISBN 978-602-5627-26-2	CV Asrifa Bandung	2018
2	Pengabdian dan pendekatan budaya "PERJUANGAN MEMBERDAYAKAN MASYARAKAT: CATATAN DOSEN IAIN TULUNGAGUNG" ISBN: 978-602-61824-2-5	IAIN Tulungagung Press	2017
3	COVID-19: Meningkatkan Kesadaran hidup Bersih dan Aktivitas Fisik dalam mendukung Kuliah Daring." Kuliah Daring Dinamika Pembelajaran Ketika Wabah Korona".	Akademia Pustaka Perum. BMW Madani Kavling 16, Tulungagung	2020
4	Tetap Bugar ditengah Corona. "INTEGRASI ILMU KEOLAHRAGAAN Dalam Preventif Pandemi COVID – 19. ISBN: 978-623-7706-73-1	Akademia Pustaka Perum. BMW Madani Kavling 16, Tulungagung	2020
5	Pembelajaran PJOK: Materi kesehatan berbasis riset. "Disrupsi strategi pembelajaran olahraga" ISBN: 978-623-7706-85-4	Akademia Pustaka Perum. BMW Madani	2020

H. SEMINAR

1. BIDANG OLAHRAGA

No	Topik	Penyelenggara	Tahun
1	Kuliah online"Metode penelitian kualitatif untuk studi olahraga penjas	Interprestasi	2020
2	Dinamika PON XX Papua 2020	Bem FIK UNY	2020
3	Methods for individual skill improvement and team winning strategy	PBVSI Sumsel	2020
4	Peran soprt science ditengah pasang surut prestasi olahraga indonesia	UMJ Jakarta	2020
5	Meningkatkan derajat kebugaran dan gizi siswa	KKG Sukmara	2020
6	Speed training	Lankor	2020

2. BIDANG LAIN

No	Topik	Penyelenggara	Tahun
1	Virtual and Augmented Reality	Preneixus Multiversity Asia	2020
2	Desain Inovatif dan Insfiratif	PT. Krisyndo	2020
3	Workshop Choching Clinic Jurnal Internasional bereputasi	ADI	2020

No	Topik	Penyelenggara	Tahun
4	Tadarus Litapdimas ke 5	Diktis kemenag	2020
5	Tadarus Litapdimas ke 3	Diktis kemenag	2020
6	Cooperatives and msmes After covid 19	Ikopin	2020
7	Tadarus Litapdimas ke 6	Diktis kemenag	2020
8	Belajar dirumah aja dalam upaya penanggulangan covid-19	Univ. Sang bumi ruwa jurai	2020
9	Sumbangan pemikiran organisasi profesi IPTEK dalam penanggulangan dan pemulihan Covid-19	FOPI	2020
10	UMKM Bangkit	BPOM dan BIG	2020
11	Tadarus Litapdimas ke 7	Diktis kemenag	2020
12	Menggerakkan budaya menulis di era covid-19	IGI DIY	2020
13	Publish or perish saya buku dan indonesia	Raja grafindo	2020
14	Tadarus Litapdimas ke 8	Diktis kemenag	2020
15	Potensi plagiarism di perguruan tinggi	Pusat kajian hukum UNESA	2020
16	Investasi ala anak muda	YOT	2020
17	Menghidupkan nilai-nilai Pancasila dimasa pandemic corona	lain curup	2020
18	Peran hr dalam implementasi kebijakan	STIE indonesia	2020
19	Ramadhan selesai wfh usai	Univ. budi luhur	2020
20	Covid -19 Globalisasi	Univ. budi luhur	2020
21	Cerdas belajar, cerdas financial	Generasi cerdas keuangan	2020
22	Web disign	PT. Krisyndo	2020
23	Imunitas tubuh selama psbb covid-19	Univ. binawan	2020
24	Sehat jaman now	Cendekia	2020
25	Energi terbarukan untuk ketahanan energi	UNIMED	2020
26	Memahami KKNi sebagai syarat wajib Akreditasi	FTIK IAIN Tulungagung	2020

SINOPSIS

Sebagai bentuk usaha dalam membangun Indonesia menjadi lebih baik melalui pemikiran di bidang pendidikan, dimana pendidikan sebagai suatu usaha berkelanjutan untuk mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan sebaik mungkin terhadap lingkungannya, dan perubahan dalam diri mereka memungkinkan untuk berfungsi secara berarti dalam kehidupan sosial dan bermasyarakat. Pendidikan Jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang diterapkan pada tingkat pendidikan dasar, menengah, dan bahkan tinggi. Tujuan dari Pendidikan Jasmani ialah mengembangkan kompetensi gerak dan gaya hidup sehat, dan memberi warna pada pendidikan karakter bangsa.

Pembelajaran PJOK dengan kearifan lokal akan memberi apresiasi terhadap multikultural yaitu mengenal permainan dan olahraga tradisional yang berakar dari budaya suku bangsa Indonesia dan dapat memberi sumbangan pada pembentukan karakter. Pembelajaran penjasorkes tingkat sekolah dasar, mata pelajaran ini menjadi mata pelajaran wajib. Proses pembelajaran

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah dasar, mengembangkan tiga ranah aspek diantaranya aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut, masing-masing berperan dalam menciptakan kepribadian manusia yang seutuh hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Permainan tradisional sebagai salah satu wahana bermain yang diajarkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disekolah dasar. Permainan ini merupakan aktivitas permainan sarat dengan nilai-nilai luhur, dan mengajarkan kita agar selalu berinteraksi dengan oranglain. Permainan tradisional ini banyak sekali nilai-nilai karakter yang ada didalamnya, diantaranya nilai tersebut sangat berdampak pada aspek fisik, psikis dan sosial. Melalui permainan tradisional, mampu memberikan ruang bagi anak untuk mengenal permainan yang ada di daerahnya, dengan melibatkan berbagai aspek nilai-nilai yang terkandung didalamnya seperti, Jujur, disiplin, ketangkasan, Keagamaan dan sosial serta kerjasama.

Selain itu menurut peneliti yang dilakukan oleh Fachrunnisa Nurdin (2018), bahwa perangkat

pembelajaran berbasis kearifan lokal pada kategori valid, praktis dan cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dari hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan bahwa Model pembelajaran penjasorkes berbasis olahraga tradisional dapat mengembangkan dan meningkatkan karakter siswa sekolah dasar kelas bawah. Karakter-karakter yang dikembangkan yaitu karakter disiplin, karakter kepercayaan diri, karakter tanggungjawab, karakter pengambilan keputusan dan karakter kerjasama. Karakter yang dikembangkan tersebut sangat mempengaruhi siswa dalam produktivitas dalam proses pembelajaran dan kegiatan penunjang lainnya, dan dapat mengembangkan dan meningkatkan cara berpikir kritis siswa sekolah dasar kelas bawah. Berpikir kritis yang dikembangkan antarlain: kegiatan menganalisa, menyusun strategi, memecahkan masalah, menyusun taktik dan mengevaluasi. Kegiatan berpikir kritis sangat baik diterapkan siswa sejak sedini mungkin, hal ini dapat menunjang siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

BUKU PANDUAN : MODEL PERMAINAN BERBASIS OLAHRAGA TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KARAKTER DAN BEPIKIR KRITIS (Untuk Siswa SD/MI Kelas Bawah)

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

5%

★ studylib.net

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On