

**USULAN KEGIATAN  
PENGIMPLEMENTASIAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM  
PERKULIAHAN DAN PENGEMBANGAN KULTUR UNIVERSITAS**

**IMPLEMENTASI REWARD DAN PUNISHMENT PADA MATA  
KULIAH DASAR GERAK SEPAKBOLA DALAM UPAYA  
PEMBENTUKAN KARAKTER *FAIRPLAY* BAGI  
MAHASISWA PJKR, POR, FIK,  
UNY TAHUN 2010**

**PENELITIAN**



Tim Peneliti Oleh:

1. Nurhadi Santoso, M. Pd. (Dosen / Ketua Peneliti)
2. Suhadi, M. Pd. (Dosen / Anggota Peneliti)
3. Fathan Nurcahyo, M. Or. (Dosen / Anggota Peneliti)

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
NOVEMBER 2010**

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di negara Indonesia pada saat ini sudah banyak sekali mengalami perubahan, semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan dunia pendidikan. Dahulu orang kurang peduli tentang pendidikan, pada saat ini pendidikan merupakan salah satu pilihan utama untuk mengapai kesuksesan hidup. Adanya akulturasi terhadap budaya asing yang masuk di negara Indonesia, maka akan memberikan dampak terhadap kehidupan masyarakat baik dampak secara positif maupun dampak secara negatif. Dampak budaya asing tersebut tidak dapat disangkal dan dapat mengubah karakter atau ciri khas bangsa Indonesia. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan jiwa nasionalisme (karakter) pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yang menyebutkan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pada dasawarsa tahun terakhir ini pemerintah, khususnya dalam dunia pendidikan banyak melakukan inovasi dan perubahan tentang kebijakan, tujuan, dan isi dari pendidikan nasional, baik ditingkat sekolah maupun ditingkat perguruan tinggi. Masing-masing perguruan tinggi memiliki visi dan misi yang berbeda-beda, tergantung pada hasil akhir yang hendak dicapai. UNY sendiri memiliki visi untuk membentuk mahasiswa yang cerdas, mandiri dan bernurani. Visi dan misi tersebut dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis, metodis, dan sinergis

yang dilakukan oleh para pendidik (dosen) dan peserta didik (mahasiswa). Baik buruknya hasil atau lulusan dalam pendidikan juga sangat dipengaruhi salah satunya dengan proses dan isi pembelajaran yang dilaksanakan.

Kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*/keterampilan teknis/IQ) saja, tetapi juga oleh keterampilan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*/kemampuan interaksi sosial/SQ dan EQ). Pada akhir-akhir ini masyarakat mengeluhkan terhadap hasil pendidikan yang makin menurun dalam hal kedisiplinan, kejujuran, keuletan, kerjasama, dan menghormati orang lain (jiwa orang timur). Pada dasawarsa ini, pendidikan karakter di sekolah/ perguruan tinggi sangat kurang sehingga masyarakat mengeluhkan terhadap perilaku generasi muda yang tidak mencerminkan budaya orang timur. Hal ini mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan karakter pada mahasiswa sangat penting untuk ditingkatkan. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Pendidikan karakter di sekolah/ perguruan tinggi adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai budaya bangsa Indonesia yang luhur kepada seseorang (peserta didik) yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi insan luhur. Dalam pendidikan karakter di perguruan tinggi melibatkan beberapa komponen (*stakeholders*), termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata kuliah, pengelolaan lingkungan kampus, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-

kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah/kampus.

Terlepas dari berbagai kekurangan dalam praktik pendidikan di Indonesia, pembinaan karakter juga termasuk dalam materi yang harus diajarkan dan tanamkan serta direalisasikan oleh dosen dan mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari baik di kampus maupun masyarakat. Pendidikan karakter di UNY perlu dimasukkan dalam setiap mata kuliah karena sampai saat ini UNY dominan dalam menghasilkan mahasiswa calon pendidik dikemudian hari. Selama ini, pendidikan karakter baru menyentuh pada tingkatan pengenalan norma atau nilai-nilai, dan belum pada tingkatan internalisasi dan tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dalam upaya untuk meningkatkan kesesuaian dan mutu pendidikan karakter, Kementerian Pendidikan Nasional mengembangkan *grand design* pendidikan karakter untuk setiap jalur, jenjang, dan jenis satuan pendidikan. *Grand design* menjadi rujukan konseptual dan operasional pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian pada setiap jalur dan jenjang pendidikan. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olahraga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*). Pengembangan dan implementasi pendidikan karakter perlu dilakukan dengan mengacu pada *grand design* tersebut.

Menurut UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 13 Ayat 1 menyebutkan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Dalam hal ini, UNY merupakan salah satu lembaga pendidikan jalur formal yang melahirkan mahasiswa calon pendidik. Dengan demikian, sudah sepantasnya UNY mulai saat ini

mewajibkan setiap mata kuliah harus memasukan nilai-nilai karakter bangsa pada setiap proses pembelajaran, serta menjadikan pola tingkah laku dalam pembelajaran dan kehidupan kampus. Materi perkuliahan harus mengkaitkan dengan norma-norma atau nilai-nilai karakter bangsa pada setiap mata kuliah perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan kontek kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan mahasiswa sehari-hari di masyarakat.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu mencapai tujuan akhir dari proses yang dilakukan. Di dalam suatu proses pembelajaran minimal ada tiga unsur yang terkait erat, diantaranya (1) Pembelajar (Dosen), (2) yang belajar (Mahasiswa), (3) Materi ajar. Ketiga unsur tersebut sangat menentukan kelancaran suatu proses pembelajaran. Pembelajaran dalam suatu institusi diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuan siswa yang nantinya dapat menjadikan siswa tersebut memiliki kekayaan *skills* (*hard skill* maupun *soft skill*) yang dapat dimanfaatkan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Melalui pendidikan dan pembelajaran diharapkan seseorang mampu mengembangkan ranah afektif, kognitif, psikomotorik dan fisik sehingga dapat terbentuk karakter manusia yang ideal.

Hasil pengamatan dan memperhatikan berita-berita di televisi menunjukkan bahwa pendidikan berkarakter yang dilaksanakan selama ini masih belum optimalnya pendidikan karakter dimasukkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen/guru. Beberapa contoh besar mengenai kegagalan pembelajaran karakter pada tingkat sekolah dan perguruan tinggi adalah terjadinya tawuran antar suku atau kelompok masyarakat, tawuran pelajar antar sekolah (di Jakarta), tawuran antar mahasiswa (di UNHAS, Makasar), atau tawuran antara mahasiswa senior dengan juniornya (Ospek di STPDN).

Contoh kongkrit kerusuhan yang lebih khusus terjadi dalam dunia olahraga adalah tawuran antar mahasiswa dalam pertandingan Olahraga (Liga Pendidikan Indonesia/LPI antara kesebelasan UNY Yogyakarta Vs kesebelasan UNP Padang) yang berlangsung di Stadion Sepakbola Maguwoharjo, Depok, Sleman yang dipicu karena terjadinya benturan antar pemain.

Universitas Negeri Yogyakarta merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang mencetak calon-calon pendidik sudah selayaknya harus mampu mendidik dan mengajarkan pendidikan berkarakter, sehingga mampu mencetak lulusan-lulusan yang memiliki karakter yang baik dan mampu menghadapi tantangan globalisasi. Di samping itu, Universitas Negeri Yogyakarta merupakan salah universitas terkemuka yang berada di Indonesia yang melahirkan insan-insan cendekia, mandiri, dan bernurani dalam dunia pendidikan. Di UNY salah satu fakultas yang cukup bisa dibanggakan adalah Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) yang memiliki 4 prodi yaitu Program Studi PGSD S1 Penjas (PGSD S1 Penjas), Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR), Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO), dan Program Studi Ilmu Keolahragaan (IKORA). Prodi PJKR dan PGSD Penjas merupakan Prodi yang ada di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang melahirkan calon-calon pendidik dikemudian hari. Dari beberapa penjelasan di atas maka penelitian ini memfokuskan pada upaya perbaikan mengenai materi ajar dalam perkuliahan dan cara penyajian mata kuliah dasar gerak sepakbola dalam upaya membangun kampus UNY melalui pendidikan berkarakter *fairplay* dalam dunia olahraga bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR), Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY).

## **B. Tujuan dan Target Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian karakter adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran dasar gerak sepakbola melalui penanaman nilai-nilai karakter *fairplay* dalam olahraga, budaya luhur bangsa, dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah dasar gerak sepakbola semester 3 PJKR FIK UNY dalam upaya pembentukan keterampilan dasar gerak sepakbola serta karakter *fairplay* dalam dunia olahraga secara utuh, terpadu, seimbang, dan sesuai standar kompetensi lulusan.

## **2. Target Penelitian**

- a. Target dari penelitian ini adalah secara khusus adalah mahasiswa program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (PJKR) kelas B, Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), UNY yang mengikuti/mengambil mata kuliah dasar gerak sepakbola semester 3.
- b. Terbentuknya mahasiswa yang memiliki karakter *fairplay* dalam melaksanakan aktivitas olahraga, seperti: kejujuran, kedisiplinan, kerjasama, menghormati orang lain, mengetahui peraturan permainan sepakbola yang baik dan benar dalam pertandingan sepakbola.

## **BAB II STUDI PUSTAKA**

### **A. Kajian Teoritik**

#### **1. Definisi Pendidikan Karakter**

##### **a. Definisi Pendidikan**

Pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, yang menyatakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut pendapat Soegardo dan Harahap yang dikutip oleh Arma Abdoellah dan Agusmanadji (1995: 2), pendidikan dalam arti luas adalah semua perbuatan dan usaha dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuannya, pengalamannya, kecakapannya, serta ketrampilannya kepada generasi muda sebagai usaha menyiapkannya agar dapat memenuhi fungsi hidupnya baik jasmaniah maupun rohaniah.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Arma Abdullah dan Agusmanadji (1995: 2), pendidikan dapat dilakukan pada tempat pusat pendidikan yaitu: 1) Pendidikan di Lingkungan Keluarga, 2) Pendidikan di Lembaga Formal, dan 3) Pendidikan di Masyarakat. Menurut Raka Joni yang dikutip oleh Arma Abdullah dan Agusmanadji (1995: 2-3), hakikat pendidikan adalah

- 1) Pendidikan merupakan proses interaksi manusiawi yang ditandai keseimbangan antara kedaulatan subjek didik dengan kewibawaan pendidik.
- 2) Pendidikan merupakan upaya penyiapan peserta didik untuk menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang semakin pesat.
- 3) Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas kehidupan pribadi dan masyarakat.
- 4) Pendidikan berlangsung seumur hidup.
- 5) Pendidikan merupakan kiat dalam menerapkan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dan teknologi bagi pembentukan manusia seutuhnya.



Pada uraian tentang hakikat pendidikan yang diutarakan oleh para pakar pendidikan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha sadar yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat dalam rangka menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pelatihan, dan pengajaran bagi peranannya dimasa yang akan datang secara sistematis, terarah, dan terprogram demi peningkatan kualitas kehidupan pribadi dan masyarakat.

#### **b. Definisi Karakter**

Menurut pendapat H. Djaali (2008: 48-49), karakter didefinisikan sebagai kecenderungan tingkah laku yang konsisten secara lahiriah dan batiniah. Karakter adalah hasil dari kegiatan yang sangat mendalam dan kekal yang nantinya akan membawa ke arah pertumbuhan sosial. Karakter adalah nilai-nilai yang unik-baik yang terpatери dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku (Kementrian Pendidikan Nasional, 2010:7).

Menurut Tadkiroatun Musfiroh (UNY, 2008), karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “to mark” atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku, sehingga orang yang tidak jujur, kejam, rakus dan perilaku jelek lainnya dikatakan orang berkarakter jelek. Sebaliknya, orang yang perilakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan berkarakter mulia.

Karakter mulia berarti individu memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya, yang ditandai dengan nilai-nilai seperti reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif dan inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung

jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet/gigih, teliti, berinisiatif, berpikir positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, hemat/efisien, menghargai waktu, pengabdian/dedikatif, pengendalian diri, produktif, ramah, cinta keindahan (estetis), sportif, tabah, terbuka, tertib. Individu juga memiliki kesadaran untuk berbuat yang terbaik atau unggul, dan individu juga mampu bertindak sesuai potensi dan kesadarannya tersebut.

Seorang manusia atau individu yang baik tidak bersifat statis dalam pergaulannya. Manusia atau individu selalu dirangsang dan dipengaruhi oleh lingkungan, adat istiadat, kebiasaan, minat, dan keinginannya. Tingkah laku batiniah dan lahiriah akan berubah seiring dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

### c. Definisi Pendidikan Karakter

Menurut David Elkind & Freddy Sweet (2004), pendidikan karakter dimaknai sebagai berikut:

*character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values. When we think about the kind of character we want for our children, it is clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within.*

Menurut T. Ramli (2003), pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuan pendidikan karakter adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu

masyarakat atau bangsa, secara umum adalah memiliki nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsa. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri dalam rangka membina kepribadian generasi muda. Satuan pendidikan merupakan wahana pembinaan dan pengembangan karakter yang dilakukan dengan menggunakan: (Pemerintah Republik Indonesia, 2010:5)

- a. pendekatan terintegrasi dalam semua mata pelajaran
- b. mengembangkan budaya satuan pendidikan
- c. Pelaksanaan kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler
- d. Pembinaan perilaku dalam kehidupan di lingkungan satuan pendidikan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah usaha secara sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan secara mendalam dan kekal terhadap pola pikir dan tingkah laku yang konsisten secara lahiriah dan batiniah yang membawa seseorang ke arah pertumbuhan sosial di masa yang akan datang. Pendidikan karakter merupakan upaya yang terencana untuk menjadikan mahasiswa mengenal, peduli dan menginternalisasi nilai-nilai budaya yang luhur, sehingga mahasiswa memiliki perilaku sebagai insan kamil, beradab, dan bertanggung jawab. Pendidikan karakter berupaya menanamkan suatu sistem nilai-nilai perilaku (karakter) kepada warga sekolah yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi insan kamil, beradab, dan bertanggung jawab.

#### d. Nilai-Nilai Karakter

Berdasarkan kajian nilai-nilai agama, norma-norma sosial, peraturan/hukum, etika akademik, dan prinsip-prinsip HAM, telah teridentifikasi butir-butir nilai yang dikelompokkan menjadi lima nilai utama, yaitu nilai-nilai perilaku manusia dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, dan lingkungan serta kebangsaan. Berikut adalah daftar nilai-nilai utama yang dimaksud dan diskripsi ringkasnya.

- 1) Nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan  
Religius: Pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan dan/atau ajaran agamanya.
- 2) Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri
  - a) Jujur  
Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain
  - b) Bertanggung jawab  
Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan YME.
  - c) Bergaya hidup sehat  
Segala upaya untuk menerapkan kebiasaan yang baik dalam menciptakan hidup yang sehat dan menghindari kebiasaan buruk yang dapat mengganggu kesehatan.
  - d) Disiplin  
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
  - e) Kerja keras  
Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya.
  - f) Percaya diri  
Sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya.
  - g) Berjiwa wirausaha  
Sikap dan perilaku yang mandiri dan pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya.
  - h) Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif

- Berpikir dan melakukan sesuatu secara kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki.
- i) Mandiri  
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
  - j) Ingin tahu  
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
  - k) Cinta ilmu  
Cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap pengetahuan.
- 3) Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama
- a) Sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain  
Sikap tahu dan mengerti serta melaksanakan apa yang menjadi milik/hak diri sendiri dan orang lain serta tugas/kewajiban diri sendiri serta orang lain.
  - b) Patuh pada aturan-aturan sosial  
Sikap menurut dan taat terhadap aturan-aturan berkenaan dengan masyarakat dan kepentingan umum.
  - c) Menghargai karya dan prestasi orang lain  
Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.
  - d) Santun  
Sifat yang halus dan baik dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya ke semua orang.
  - e) Demokratis  
Cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- 4) Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan
- Peduli sosial dan lingkungan  
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi dan selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
- 5) Nilai karakter dalam hubungannya dengan kebangsaan
- Cara berpikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- a) Nasionalis  
Cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.
  - b) Menghargai keberagaman  
Sikap memberikan respek/hormat terhadap berbagai macam hal baik yang berbentuk fisik, sifat, adat, budaya, suku, dan agama.

### e. Prinsip Pengembangan Pendidikan Karakter

Di dalam pelaksanaan pendidikan karakter sebaiknya didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut: (Kementerian Pendidikan nasional, 2010:11)

1. Berkelanjutan mengandung makna bahwa proses pengembangan nilai-nilai karakter merupakan sebuah proses panjang dimulai dari awal peserta didik masuk samapai selesai dari suatu satuan pendidikan.
2. Melalui semua mata pelajarn, pengembangan diri, dan budaya satuan pendidikan mensyaratkan bahwa proses pengembangan karakter dilakukan melalui setiap mata pelajaran, dan dalam setiap kegiatan kurikuler, ekstrakurikuler dan kokurikuler
3. Nilai tidak diajarkan tapi dikembangkan melalui proses belajar, mengandung makna bahwa materi nilai-nilai karakter bukanlah bahan ajar biasa. Tidak semata-mata dapat ditangkap sendiri atau diajarkan tetapi lebih jauh diinternalisasi melalui proses belajar. Artinya, nilai-nilai tersebut tidak dijadikan pokok bahasan yang dikemukakan seperti halnya ketika mengajarkan suatu konsep, teori, prosedur, atau pun fakta seperti dalam mata kuliah atau pelajaran agama, bahasa Indonesia, sejarah, matematika, pendidikan jasmani dan kesehatan, seni, keterampilan, dan sebagainya.
4. Proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan. Prinsip ini menyatakan bahwa proses pendidikan karakter dilakukan oleh peserta didik bukan oleh pendidik. Pendidik menerapkan prinsip “tut wuri handayani” dalam setiap perilaku yang ditunjukkan peserta didik.

Jadi, secara prinsip pengembangan karakter tidak dimasukkan sebagai pokok bahasan melainkan harus terintegrasi ke dalam mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya satuan pendidikan. Oleh karena itu, pendidik dan satuan pendidikan perlu mengintegrasikan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter ke dalam kurikulum, silabus yang dibuat. Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan karakter mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima nilai-nilai karakter sebagai milik peserta didik dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya melalui tahapan mengenal pilihan, menilai pilihan, menentukan pendirian dan selanjutnya menjadikan suatu nilai sesuai dengan keyakinan diri.

#### **f. Aspek-aspek Karakter**

Menurut pendapat dari Darmiyati Zuchdi (2009), aspek-aspek karakter atau nilai-nilai target yang dapat diintegrasikan dalam proses perkuliahan antara lain meliputi:

1. Ketaatan Beribadah
2. Kejujuran
3. Tanggung Jawab
4. Kepedulian
5. Kerjasama
6. Hormat Kepada Orang/Pihak Lain

### **2. Pembentukan Karakter**

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh H. Djaali (2008:58-61), pembentukan karakter manusia dapat terjadi melalui:

#### **a. Pendidikan dan Anak**

Sebagian besar orangtua menganggap bahwa anak usia 2-3 tahun adalah masa yang sangat penting bagi anak-anak untuk mendapatkan kasih sayang dan perhatian langsung dari kedua orangtuanya. Kadang-kadang pada usia tersebut orangtua sudah menyekolahkan anak-anaknya dalam kelompok bermain atau taman kanak-kanak. Orangtua dan lingkungan formal ini mulai mengajarkan dan memperkenalkan kebiasaan-kebiasaan tertentu dalam hidupnya, kegiatan dalam kelompok, keterampilan dasar (makan, kebersihan, dan menggunakan alat tulis atau alat-alat permainan).

#### **b. Pengaruh Sekolah Selama Tahun Pertengahan**

Pada usia sekolah anak harus dibimbing dan dibantu untuk ikut serta mengambil bagian dalam kerja anggota kelompok agar dapat berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik bersama teman-temannya. Dengan adanya

interaksi maka pengalaman, rasa ingin tau, minat, perhatian, dan pengendalian diri akan tumbuh dan berkembang sejalan dengan perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya.

c. Pendidikan Selama Remaja

Sekolah atau perguruan tinggi yang diorganisasikan dengan baik akan memberikan banyak kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dan mengembangkan ilmu pengetahuannya melalui berbagai kegiatan yang diikutinya. Melalui kegiatan tersebut anak akan belajar banyak dan memperoleh pengalaman baik dari lingkungan, teman, maupun dari pendidiknya untuk dapat menyesuaikan diri dan bertindak dengan simpatik dan bijaksana.

d. Pengaruh Sosialisasi atau Pergaulan

Media cetak dan elektronik memperoleh perhatian yang cukup besar dari kalangan remaja. Dengan melihat, mendengar dan membaca, besar kecilnya perhatian akan berpengaruh terhadap karakter anak baik pengaruh secara positif (yang baik) maupun pengaruh negatif (yang buruk).

### **3. Hakikat Permainan Sepakbola**

Menurut Soekatamsi (1995:3) sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu masing masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya (kaki maupun tangannya).

Sepakbola dimainkan di atas lapangan rumput yang rata, berbentuk empat persegi panjang dimana lebar dan panjangnya lebih kurang berbanding tiga dengan empat, panjang 110m dan lebar 75m. Pada kedua garis batas lebar



lapangan ditengah-tengahnya masing-masing didirikan sebuah gawang yang saling berhadap-hadapan. Dalam permainan digunakan sebuah bola yang bagian luarnya dibuat dari kulit. Pada saat pertandingan akan dimulai, masing-masing regu menempati separuh lapangan sendiri dan berdiri saling berhadap-hadapan. Permainan ini dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu oleh dua asisten wasit.

Adapun tujuan dari masing-masing regu atau kesebelasan adalah berusaha menguasai bola dan memasukkan ke dalam gawang lawannya sebanyak mungkin. Permainan sepakbola dapat dimainkan dimana saja di lapangan, halaman sekolah. Untuk anak-anak sekolah dasar kelas atas harus ada penyederhanaan alat, tempat dan permainan.

Tujuan dari permainan tersebut di atas hanya merupakan tujuan sementara saja, atau tujuan antara dari permainan sepakbola. Tujuan yang paling utama dan yang paling diharapkan untuk dunia pendidikan jasmani adalah sepakbola merupakan salah satu media untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu melalui permainan sepakbola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (competition), kerja sama (cooperation), interaksi sosial (social interaction), dan pendidikan moral (moral education).

#### **4. *Fairplay* dalam Dunia Olahraga**

##### a) Definisi *Fairplay*

*Fairplay* adalah sikap dan perilaku yang menjunjung tinggi nilai-nilai yang terkandung keolahragaan dengan cara bersikap sportif serta menghormati

setiap peraturan dan ketentuan yang berlaku, (Depdiknak, Kemenegpora, 2010:

7). Di dalam *fairplay* terkandung banyak hal, yaitu antara lain meliputi:

- 1) Memiliki sikap saling menghormati dan menghargai, baik antar peserta, pelatih, *official* tim, teman, penonton/sporter, lawan, petugas pertandingan/wasit/administrator, dan sukarelawan yang membantu jalannya kegiatan olahraga.
- 2) Memiliki sikap sportif sebagai olahragawan, baik dalam persiapan maupun selama mengikuti pertandingan, serta menampilkan kemampuan terbaiknya, mengakui keunggulan lawan, dan dapat menerima kekalahan.
- 3) Memiliki pengetahuan dan mamatuhi peraturan yang berlaku dalam setiap pertandingan.
- 4) Menyadari bahwa kemenangan dalam suatu prtandingan bukanlah tujuan utama, melainkan yang terpenting adalah kemampuan menampilkan ketrampilan terbaik dengan semangat persahabatan.
- 5) Memiliki pemahaman bahwa lawan bertanding adalah kawan bermain.

b) Sasaran *Fairplay*

Di dalam sebuah pembinaan olahragawan berbakat tidak terlepas dari peraturan dan ketentuan setiap cabang olahraga yang diikuti. Di dalam pembinaan olahraga, khususnya olahraga rekreasi, olahraga pendidikan, dan olahraga prestasi, seharusnya dipahami oleh semua pihak yang terkait bahwa langkah-langkah pembinaan harus dilakukan secara terprogram dan dijalankan secara sistematis. Pihak yang terlibat di dalam pembinaan *fairplay* antara lain: pendidik (guru/dosen), pelatih, olahragawan, wasit/juri, *official*, panitia, pendukung, orangtua, dan masyarakat.

c) Kode *Fairplay* dalam Dunia Olahraga

Di dalam sebuah pertandingan olahraga selalu ada pihak yang menang dan pihak yang kalah. Namun hal yang lebih penting adalah bagaimana menampilkan permainan terbaik sesuai dengan peraturan yang berlaku. Semua

pihak yang terlibat di dalam dunia olahraga sebaiknya menjunjung tinggi nilai-nilai *fairplay*. Menurut Depdiknas (2010: 7-15), para pelaku dan olahragawan harus memahami kode atau simbol-simbol nilai yang terdapat dalam setiap cabang olahraga. Kode atau simbol-simbol tersebut antara lain adalah:

1. Kode *Fairplay* Olahragawan:

Olahragawan adalah seorang atlet/pemain selaku pelaku langsung dalam setiap pertandingan, baik saat meraih kemenangan atau menegakkan nilai-nilai *fairplay*. Nilai-nilai *fairplay* yang sepatutnya harus dilakukan oleh olahragawan antara lain:

- 1) Menerima hasil keputusan tim keabsahan olahragawan.
- 2) Mengikuti dan menjalankan pertandingan sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- 3) Menghargai setiap keputusan wasit/juri.
- 4) Memperlihatkan perilaku dan sikap jujur, sopan dan tidak anarkis/profokatif.
- 5) Menampilkan permainan yang baik dengan semangat juang yang tinggi, baik secara individu maupun tim.
- 6) Menampilkan sikap sportif dan apresiatif, baik untuk tim sendiri maupun tim lawan.
- 7) Memperoleh kemenangan dengan cara yang baik dan syah.
- 8) Menyadari bahwa pertandingan adalah sarana untuk memperoleh kesenangan, persahabatan dan meningkatkan ketrampilan.
- 9) Memelihara hubungan baik dengan berkomunikasi dan menjalin kerjasama dengan pelatih, teman satu tim dan tim lawan.

2. Kode *Fairplay* Pelatih:

Pelatih adalah seseorang yang membantu atlet/pemain untuk mencapai prestasi yang dibanggakan serta menanamkan nilai-nilai *fairplay*. Adapun nilai-nilai *fairplay* yang sepatutnya harus dilakukan oleh seorang pelatih antara lain:

- 1) Berpikir secara rasional tentang apa yang dapat diharapkan dari para peserta didik/pemain sesuai dengan rentang waktu, energi, dan antusiasme pemain.
- 2) Mengajarkan dan menyampaikan secara terperinci peraturan pertandingan atau permainan kepada peserta didik atau atlet.

- 3) Mengupayakan kriteria pemain berdasarkan kelompok umur, ukuran ketrampilan dan kematangan jasmani.
- 4) Mengingatkan peserta didik agar dalam melakukan permainan sesuai dengan waktu dan ketentuan yang berlaku.
- 5) Menyadari bahwa peserta didik/atlet yang mengikuti pertandingan adalah untuk memperoleh atau bagian dari kesenangan.
- 6) Mengingatkan peserta didik agar tidak menyalahkan atau meneriaki wasit, pelatih, orang lain, atau pemain lain yang melakukan kesalahan atau mengalami kekalahan.
- 7) Mempersiapkan peralatan dan perlengkapan olahraga sesuai dengan standar keselamatan, usia, dan ketrampilan peserta didik/atlet.
- 8) Mempertimbangkan tingkat kematangan peserta didik/atlet pada saat merencanakan jadwal, usia, dan tingkat ketrampilan.
- 9) Menyadarkan kepada peserta didik/atlet baik secara tim maupun perseorangan agar menghormati dan menghargai keputusan pemain lain, pelatih, wasit, atau *official* tim.
- 10) Mengikuti saran dokter/tim medis apabila peserta didik/atletnya mengalami cedera pada saat pertandingan.
- 11) Menyadarkan kepada peserta didik/atlet tentang arti penting seorang pelatih yang selalu mengingatkan dan mengajarkan hal-hal/perbuatan yang terpuji.

### 3. Kode *Fairplay Official*:

*Official* adalah seorang ketua kontingen dari tiap-tiap rombongan daerah yang bertanggung jawab terhadap atlet/pemain, pelatih dan seluruh perangkat tim yang berada dalam kontingen tersebut. Nilai-nilai *fairplay* yang sepatutnya harus dilakukan oleh *official* antara lain:

- 1) Menyesuaikan peraturan dan regulasi berdasarkan tingkat kematangan /usia peserta didik/atlet.
- 2) Mentaati seluruh ketentuan dan keabsahan administratif.
- 3) Menerima dan menjalankan seluruh keputusan yang telah ditetapkan bersama.
- 4) Mematuhi peraturan yang telah ditetapkan.
- 5) Menerapkan sistem penilaian tanpa kehilangan unsur kesenangan di dalam pertandingan.
- 6) Menunjukkan sikap dan tingkah laku yang baik.
- 7) Memberikan ucapan selamat kepada kedua tim yang bertanding baik yang bermain dengan baik, menang ataupun kalah.
- 8) Membantu kelancaran, ketertiban, dan keamanan pada setiap penyelenggaraan pertandingan yang berlangsung.

### 4. Kode *Fairplay Panitia*:

Panitia adalah penyelenggara yang sangat menentukan keberhasilan dan kelancaran jalannya suatu pertandingan. Nilai-nilai *fairplay* yang sepatutnya harus dilakukan oleh panitia antara lain:

- 1) Menyakinkan kepada seluruh peserta untuk mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam olahraga sesuai dengan usia, jenis kelamin, kemampuan dan cabang olahraga.
- 2) Menganjurkan kepada seluruh peserta agar berpartisipasi dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan yang diikuti.
- 3) Menyediakan sarana prasarana atau fasilitas yang memenuhi standar keselamatan sesuai dengan tahap kematangan usia anak.
- 4) Mempertimbangkan usia dan tahap kematangan anak pada saat membuat peraturan dan lamanya sesi pertandingan.
- 5) Mengingatkan bahwa esensi pertandingan untuk mendapatkan kesenangan bukan semata-mata untuk meraih kemenangan.
- 6) Melakukan sosialisasi nilai-nilai *fairplay* kepada olahragawan, pelatih, *official*, orang tua, pendukung/sporter/masyarakat, dan reporter/warta-wan.
- 7) Melakukan supervisi terhadap kegiatan sertifikasi atau pengakuan terhadap pelatih atau official yang dapat menguatkan tingkat pencapaian prestasi dan keterampilannya.

#### 5. Kode *Fairplay* Wasit/Juri:

Wasit/juri adalah seorang yang menjalankan dan menegakkan peraturan permainan/pertandingan dan memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan terhadap jalannya suatu pertandingan. Nilai-nilai *fairplay* yang sepatutnya harus dilakukan oleh seorang wasit/juri antara lain:

- 1) Meyakinkan kepada semua peserta didik/atlet untuk mendapatkan kesempatan yang sama untuk berprestasi dalam olahraga tanpa memandang usia, jenis kelamin, ketrampilan atau kekurangan yang ada padanya.
- 2) Menyuruh peserta didik/atlet untuk turut serta dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi jalannya kegiatan yang diikuti.
- 3) Menggunakan dan memeriksa perlengkapan dan fasilitas yang memenuhi standar keselamatan sesuai dengan tahap kematangan para peserta.
- 4) Mempertimbangkan usia dan tahap kematangan peserta didik/atlet pada saat membuat peraturan dan sesi lamanya pertandingan.
- 5) Memperhatikan bahwa pertandingan dimaksudkan untuk memperoleh kesenangan bagi para peserta didik/atlet.

- 6) Menyebarkan kode etik keolahragaan kepada pendukung, pelatih, pemain, *official*, orangtua, dan reporter.
- 7) Menegakkan peraturan permainan atau pertandingan yang berlaku pada masing-masing cabang olahraga dengan adil (tidak memihak) dan sebaik-baiknya.
- 8) Melakukan evaluasi profesi dan ketrampilan dengan selalu meningkatkan kemampuan melalui pertandingan tingkat dasar.

#### 6. Kode *Fairplay* Orangtua:

Orangtua olahragawan/atlet adalah seorang yang memberikan dorongan terhadap perkembangan dan peningkatan prestasi atlet dalam menjunjung tinggi nilai-nilai *fairplay*. Nilai-nilai *fairplay* yang sepatutnya harus dilakukan oleh orangtua atlet antara lain:

- 1) Menyadari bahwa keikutsertaan anaknya dalam suatu pertandingan adalah untuk membina rasa persahabatan dan kesenangan diri pada atlet, bukan pada orangtuanya.
- 2) Mengajarkan dan menanamkan jiwa *fairplay* dalam diri anak, bahwa sportifitas jauh lebih penting daripada sebuah kemenangan.
- 3) Menerima kesalahan dan kekalahan anaknya dalam suatu pertandingan, serta memberikan tanggapan positif dan memotifasi anaknya agar dapat berlatih dengan baik dan berprestasi lebih baik pada pertandingan selanjutnya.
- 4) Menanamkan dan menunjukkan sikap bahwa lawan adalah kawan bermain dalam setiap pertandingan.
- 5) Menanamkan dan menunjukkan sikap serta mengajak anak-anak untuk menerima dan menghargai setiap keputusan pelatih, *official*, atau wasit.
- 6) Menghargai usaha dan kerja keras wasit, pelatih, atau *official* dalam mengembangkan aktivitas dan keterampilan anaknya.

#### 7. Kode *Fairplay* Pendukung/Masyarakat:

Pendukung/masyarakat adalah orang-orang yang berada di sekitar lingkungan pertandingan yang dapat mempengaruhi kelancaran, ketertiban, dan keamanan terhadap jalannya penyelenggaraan pertandingan. Nilai-nilai *fairplay* yang sepatutnya harus dilakukan oleh para pendukung/masyarakat antara lain:

- 1) Mendukung dan memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik/atlet yang mengikuti pertandingan.
- 2) Menghindari tindakan atau ucapan yang bersifat menghasut dan profokatif, misalnya: mencela, mencaci maki, atau mencemooh.
- 3) Memberikan pujian dan applos pada setiap permainan yang baik, baik tim sendiri maupun tim lawan.
- 4) Menghargai menghormati dan mendukung dengan positif pemain atau tim-tim yang bertanding agar selalu bermain dengan sportif sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- 5) Menghormati dan menghargai setiap keputusan pemain, pelatih, wasit dan *official*.
- 6) Menghindari seluruh bentuk penyalahgunaan dan penyimpangan, misalnya: suap.

## 5. Pembelajaran dan Karakteristik Orang Dewasa (Mahasiswa)

Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan Nasional berupaya mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Hurlock (1993) dalam bukunya Siti Partini S. (1995: 130-131), orang dewasa secara keseluruhan dibagi menjadi tiga kelompok yaitu: masa dewasa dini (18 sampai 40 tahun), masa dewasa madya (40 sampai 60 tahun), dan masa dewasa lanjut (60 tahun ke atas).

Menurut pendapat Siti Partini S. (1995: 134-136), pada masa dewasa dini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Masa Pengaturan, masa di mana mulai membatasi dan mengakhiri kebebasan untuk bertindak dan bertanggung jawab
- b) Masa Reproduksi, masa di mana manusia mulai berpikir untuk membangun keluarga dan memiliki anak
- c) Masa bermasalah, masa di mana manusia dihadapkan pada banyak permasalahan untuk beradaptasi dengan kehidupan, status, dan tanggung jawab baru.

- d) Masa Ketegangan Emosional, masa di mana manusia dituntut untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya dengan baik, stabil dan memuaskan.
- e) Masa Keterasingan Sosial, masa di mana manusia masuk pada lingkungan baru, perkawinan/rumah tangga, dan karir atau pekerjaan baru sehingga sehingga hubungan dengan teman sebaya akan menjadi renggang.
- f) Masa Komitmen, masa di mana manusia mulai menentukan pola kehidupan baru dengan tanggung jawab dan komitmen yang baru pula.
- g) Masa Ketergantungan, masa di mana manusia tergantung pada oranglain, orangtua, lembaga dalam hal keuangan atau bantuan lainnya.
- h) Masa Perubahan Nilai, masa di mana manusia mulai sadar akan arti penting atau nilai pendidikan sebagai batu loncatan untuk mendapatkan suatu pekerjaan atau pendapatan, karir, status sosial, dan kepuasan pribadi.
- i) Masa Penyesuaian Diri dengan Cara Hidup Baru, masa di mana manusia harus beradaptasi menghadapi berbagai perubahan sosial seperti: kemandirian, perkawinan dan peran sebagai orangtua.
- j) Masa Kreatif, masa di mana manusia merasa bebas, lepas untuk berbuat dan menyalurkan kreatifitasnya melalui hobi maupun pekerjaannya.

## 6. Hakikat Mata Kuliah Dasar Gerak Sepakbola

Dalam mata kuliah ini terdiri dari 1 sks praktek yang disampaikan melalui tatap muka secara praktek di lapangan. Dalam praktik di lapangan disampaikan penguasaan keterampilan teknik dasar sepakbola, cara penyelenggaraan sebuah pertandingan, serta menanamkan nilai-nilai (karakter) yang terkandung di dalam permainan sepakbola pada peserta didik (ketaqwaan, kerjasama, keuletan, ketekunan, menghargai orang lain (teman maupun lawan), sportifitas, kejujuran, kesetiakawanan, menghargai keputusan wasit/asisten wasit). Teknik dasar yang perlu dikuasai oleh mahasiswa dalam menempuh mata kuliah ini, meliputi: teknik-teknik dasar tanpa bola (teknik lari, lompat, dan gerak tipu tanpa bola) dan Teknik-teknik dasar dengan bola (juggling, gerak tipu dengan bola, mengumpan bola ke teman (*passing*), menghentikan dan mengontrol bola (*stopping/trapping* dan *controlling*), menggiring bola (*dribbling*), menembak bola ke gawang (*shooting*), menyundul bola (*heading*), lemparan ke dalam(*throw-in*), tackling, dan teknik khusus penjaga gawang (*goalkeeping*)). Di samping itu, pada mata kuliah ini ada



pemberian tugas mandiri dan kelompok untuk melengkapi penguasaan dan pemahaman keterampilan praktik dan pengetahuan tentang sepakbola yang meliputi: AD/ART Pengcab PSSI setempat, meliputi suatu pertandingan resmi, merangkum peraturan permainan. Tugas ini disampaikan pada awal perkuliahan, agar mahasiswa dapat memahami apa-apa yang harus dilakukan dengan sehubungan mengikuti perkuliahan ini. Pada mata kuliah ini harus benar-benar dapat menanamkan nilai-nilai budaya bangsa yang bernilai tinggi (ketaqwaan, menghargai dan menghormati teman, kerjasama, kejujuran dalam melaksanakan tugas, sportif, budi pekerti, dan aklak mulia

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Dengan demikian, dalam penelitian ini peneliti tidak melakukan sendirian, akan tetapi bekerja sama dengan dosen lain yang terkait dengan pengampu mata kuliah dasar gerak sepakbola yang lain. Secara kolaboratif, bahwa peneliti bersama-sama dengan dosen yang lain melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah. Menurut Subyantoro (2009:27) menyatakan “penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dengan pihak-pihak lain yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja guru dan serta hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, dosen peneliti berkolaborasi dengan dosen lain yang mengampu mata kuliah dasar gerak sepakbola dalam upaya menerapkan model pembelajaran karakter pada mahasiswa, serta dalam usaha meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam menempuh mata kuliah dasar gerak sepakbola.

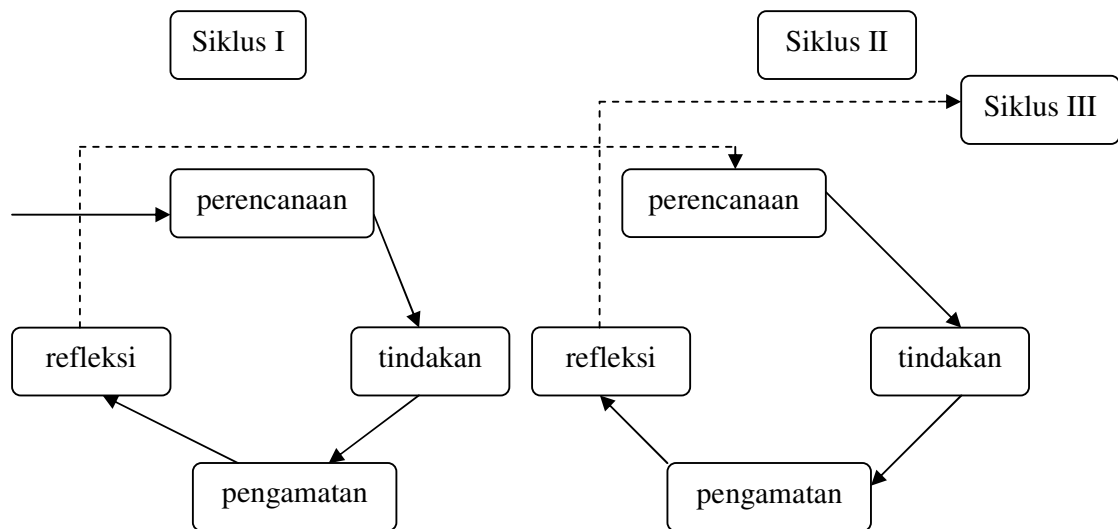
## **B. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi PJKR FIK UNY semester 3 yang mengambil mata kuliah dasar gerak sepakbola. Adapun kelas yang menjadi subjek penelitian adalah kelas B PJKR angkatan 2009. Penelitian ini diterapkan dengan menekankan pembelajaran dalam upaya pengimplematasian karakter *fairplay* dalam pembelajaran dasar gerak sepakbola pada mahasiswa PJKR kelas B.

## **C. Desain Penelitian**

Desain penelitian berkenaan dengan sebuah metode yaitu suatu cara yang berkenaan dengan bagaimana data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian tersebut dapat diperoleh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei karena hanya menggambarkan keadaan objek secara terbatas. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan metode analisis data secara deskriptif yaitu suatu penelitian yang bertujuan mendapatkan gambaran atau kenyataan yang sesungguhnya dari keadaan objek penelitian dengan didukung oleh data-data berupa angka yang diperoleh dari hasil pengambilan data yaitu dengan cara observasi (lembar *check list*) dan angket penilaian terhadap teman sejawat.

Berikut ini desain penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian implementasi pendidikan karakter pada mata kuliah dasar gerak sepakbola.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas  
 Sumber buku: Subyantoro (2009: 27)

#### D. Pelaksanaan Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam beberapa siklus sesuai dengan tingkat ketuntasan atau perubahan yang diinginkan tercapai dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini tidak ditentukan berapa siklus harus dilalui, tetapi berdasarkan seberapa besar perubahan yang terjadi akibat proses pembelajaran karakter *fairplay* dalam matakuliah dasar gerak terbentuk.

Setiap siklus, terdiri dari tahapan sebagai berikut:

##### 1. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal yang berupa kegiatan untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap perencanaan meliputi: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyusun pedoman observasi, dan dokumentasi serta menyusun angket/cek list.

##### 2. Tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan apa yang telah direncanakan dalam proses pembelajaran di kelas.

### 3. Observasi/pengamatan

Observasi merupakan upaya pengambilan data dari pelaksanaan tindakan untuk memotret sejauh mana efek tindakan telah mencapai sasaran. Pengamatan yang dilakukan haruslah melahirkan menghasilkan laporan sebagaimana apa yang terjadi pada saat proses pembelajaran.

### 4. Refleksi

Di dalam kegiatan refleksi adalah mengulas segala apa yang telah dilaksanakan secara kritis terhadap perubahan yang terjadi baik kelebihan maupun kekurangan untuk diadakan perbaikan pada siklus berikutnya atau cukup sampai siklus itu.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian meliputi: observasi, dokumentasi, dan daftar cek list.

### 1. observasi

observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran dan partisipasi mahasiswa yang ditunjukkan siswa pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung tanpa mengganggu proses pembelajaran itu sendiri. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan serta berupa lembar catatan lapangan.

Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi aspek-aspek yang ada dalam pembentukan karakter, yang antara lain: pengucapan salam, kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, dan lain-lain.

## 2. dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto pada saat proses pembelajaran berlangsung. Instrumen dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan pembelajaran terkait penerapan pembelajaran yang berkarakter. Data dari dokumentasi dapat digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari data yang lain. Dokumen-dokumen tersebut berupa fotoyang memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran secara konkret. Foto juga berfungsi untuk untuk merekam berbagai kegiatan penting di dalam pembelajaran dan menggambarkan partisipasi mahasiswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

## 3. Angket/*chek list*

Angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi akibat proses pembelajaran.

## **F. Teknik Analisis Data**

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Moleong (2001:178) keabsahan data dalam penelitian deskriptif dapat diperoleh dengan cara triangulasi data. Triangulasi data adalah suatu teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut, misalnya membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil pengisian angket.

## **G. Rencana Penelitian**

### **AGENDA WAKTU PENELITIAN / PROGRAM**

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan melalui beberapa tahap dengan jangka waktu 4 bulan.

No.	Kegiatan	Bulan			
		Agustus	September	Oktober	November
1	Persiapan: pembuatan proposal dan seminar.				
2	Pelaksanaan: Pengumpulan data dan analisis data.				
3	Pelaporan: Seminar hasil penelitian dan revisi laporan penelitian.				
4	Publikasi: Penulisan artikel penelitian.				

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Deskripsi Tempat dan Subjek Penelitian**

Penelitian implementasi karakter ini dilaksanakan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 5, 12, 19, dan 25 Oktober 2010. Subjek penelitian tindakan kelas yang dikenai dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi PJKR semester 3 kelas B yang mengambil mata kuliah Dasar Gerak Sepakbola.

##### **B. Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan 2 siklus, yaitu: siklus pertama dilaksanakan tanggal 5 dan 12 Oktober 2010 dan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 19 dan 25 Oktober 2010.

###### **1. Siklus I**

Pada siklus pertama terdiri dari rangkaian kegiatan yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi, dan refleksi.

###### **a. Perencanaan**

Perencanaan merupakan kegiatan awal dalam penelitian tindakan kelas yang berisi rencana yang akan dilakukan atau dilaksanakan dalam penelitian. Perencanaan dalam penelitian ini dituangkan dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan target yang ingin dicapai pada penelitian ini. Perencanaan dalam penelitian ini diawali dari permasalahan pemahaman tentang kedisiplinan mengikuti kuliah dasar sepakbola dan rendahnya nilai karakter tentang *fairplay* oleh mahasiswa serta rendahnya pemahaman tentang peraturan permainan sepakbola. Dalam penelitian ini, berusaha menerapkan *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran dasar gerak sepakbola. Berangkat dari permasalahan yang ada, peneliti memberikan perlakuan dan tindakan yang terencana untuk memecahkan masalah rendahnya nilai karakter dan khususnya pemahaman *fair play* dan peraturan permainan sepakbola dalam mata kuliah dasar gerak sepakbola dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran dasar gerak sepakbola dirancang dengan menerapkan aturan perkuliahan dan pelaksanaan peraturan permainan dalam sepakbola untuk meningkatkan kedisiplinan, persahabatan, rasa hormat, tanggung jawab, disiplin, kerjakeras, mandiri, dan lain-lain.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh tim peneliti sesuai kurikulum 2009 FIK UNY dan peraturan sepakbola yang berlaku sekarang ini. Penelitian ini berusaha menerapkan peraturan sepakbola yang benar dan aturan perkuliahan agar tujuan penelitian dalam pembentukan karakter *fair play* terwujud melalui pembelajaran dasar gerak sepakbola ini. Adapun tujuan pembelajaran ini, agar terbentuk mahasiswa yang memahami dan memiliki nilai-nilai karakter bangsa yang baik dan *fair play* dalam bermain sepakbola yang nantinya diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, jika

kelak terjun mengajar di sekolah maupun sebagai agen pembelajar di masyarakat.

Kegiatan yang dilakukan dalam setiap perkuliahan meliputi: sebelum perkuliahan, selama perkuliahan, dan sesudah perkuliahan. Sebelum perkuliahan dimulai mahasiswa yang piket harus menyiapkan bola sepak, kun, dan rompi untuk pembelajaran. Mahasiswa yang mendapat tugas piket harus menyiapkan alat-alat (menggambil alat di gudang) itu sebelum pembelajaran dimulai. Selama proses pembelajaran harus mengikuti ketentuan yang berlaku, yang telah ditetapkan bersama serta menerapkan aturan-aturan dalam permainan sepakbola yang berlaku. Setelah pembelajaran selesai, petugas piket harus mengembalikan alat-alat yang dipakai ke gudang lagi.

b. Pelaksanaan/tindakan

Pada tahap ini, tim peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh tim peneliti dalam tahap perencanaan. Pelaksanaan dalam siklus pertama ini dilakukan dalam dua kali pertemuan. Tindakan pada pertemuan pertama pada siklus I menetapkan pelaksanaan petugas piket dan menekankan pada RPP ke-1 tentang teknik *ball feeling* dan menerapkan permainan sederhana dengan menerapkan aturan permainan sesuai materi yang diajarkan hari itu. Pada pertemuan pertama ini ditetapkan aturan-aturan yang harus ditaati mahasiswa saat melaksanakan proses pembelajaran, yaitu piket harus menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam proses pembelajaran, kedatangan mahasiswa yang terlambat lebih dari 10 menit dikenai hukuman, melakukan tugas sesuai dengan perintah dosen, keseragaman pakaian praktik di lapangan. Aturan-aturan itu harus dilaksanakan pada setiap pertemuan, baik pada siklus pertama maupun



siklus kedua dan pertemuan seterusnya sampai akhir semester. Tindakan pada pertemuan kedua pada siklus I menetapkan pelaksanaan petugas piket dan menekankan pada RPP ke-2 tentang teknik *passing* dan kontrol bola serta menerapkan permainan sederhana dengan menerapkan aturan permainan sesuai materi yang diajarkan hari itu. Di sini anak bermain dengan menggunakan teknik *passing* dan kontrol saja, teknik lain tidak digunakan. Permainan yang digunakan di sini 4:2 dimana dua orang sebagai penjaga/kucing dan empat orang menjadi pemain. Setelah permainan itu, menggunakan permainan yang sebenarnya dengan menanamkan nilai-nilai sportivitas sepakbola dan teknik yang baru saja dipelajari. Dalam hal ini aturan permainan sebenarnya diterapkan untuk menanamkan sikap sportif dan *fairplay* dalam bermain sepakbola yang kelak bisa ditanamkan pada murid-muridnya jika praktik lapangan.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada seluruh bagian dari pelaksanaan pembelajaran mulai dari sebelum proses pembelajaran, saat pembelajaran sedang berlangsung, dan setelah proses pembelajaran. Pengamatan sebelum proses pembelajaran dilakukan terhadap kesiapan petugas piket yang ditunjuk untuk mempersiapkan alat-alat telah berjalan dengan baik atau kurang baik (jumlah bola, kun, dan rompi). Hukuman bagi petugas regu piket mengambil alat tidak tepat waktu dikenakan sanksi teguran dan lari. Selama proses

Pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan terhadap kehadiran mahasiswa, kecepatan mahasiswa mempersiapkan diri, kedisiplinan melaksanakan tugas, dan nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan pada mahasiswa. Selama pengamatan pada siklus pertama ini mahasiswa masih

banyak (5-8 mahasiswa) yang hadir kuliah terlambat 5-10 menit setelah jam pembelajaran masuk. Mahasiswa yang terlambat dikenai sanksi hukuman berupa *push-up* dan lari. Petugas piket yang menyiapkan alat sudah tepat waktu dan alat-alat yang disiapkan sudah cukup. Petugas piket menyiapkan alat sebelum proses pembelajaran sudah berjalan baik. Selama proses pembelajaran mahasiswa ada yang kurang memperhatikan perintah dan ada yang serius memperhatikan perintah dalam menjalankan aturan-aturan dalam perkuliahan maupun proses pembelajaran praktiknya.

Selesai proses pembelajaran mahasiswa menjalankan tugas mengumpulkan alat-alat yang dipakai, kemudian setelah proses pembelajaran dibubarkan petugas piket wajib mengembalikan alat-alat yang dipakai ke petugas gudang penyimpanan alat-alat. Selama pengamatan dilakukan mahasiswa sudah melaksanakan dengan tertib, sesuai dengan pada saat meminjam tanpa ada alat yang hilang.

#### d. Refleksi

Hasil refleksi pada siklus pertama setelah melakukan diskusi dengan dengan dosen tim peneliti yang lain, adalah sebagai berikut:

1. petugas piket selama ini telah menjalankan tugasnya dengan baik.
2. masih banyak mahasiswa yang mengeluh saat melaksanakan peminjaman karena terlalu melelahkan.
3. Kehadiran tepat waktu, belum berjalan karena ada beberapa mahasiswa masih terlambat sekitar 10 menit.
4. kerjasama mahasiswa masih kurang saat menjalankan tugas piket
5. pelaksanaan tugas latihan sebagian mahasiswa kurang memperhatikan.

## 2. Siklus II

Pada siklus kedua yang dilaksanakan pada tanggal 19 dan 26 Oktober 2010 terdiri dari rangkaian kegiatan yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a. perencanaan

Perencanaan merupakan tindakan awal dalam penelitian tindakan kelas yang berisi rencana yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Perencanaan dalam penelitian ini dituangkan dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Perencanaan pada siklus kedua ini dibuat berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Kekurangan yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran siklus pertama diperbaiki dalam siklus kedua ini terutam dalam upaya pembedakan karakter. Dalam penelitian siklus kedua ini, berusaha keras lagi menerapkan *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran dasar gerak sepakbola. Berangkat dari permasalahan yang ada, peneliti memberikan perlakuan dan tindakan yang terencana untuk memecahkan masalah rendahnya disiplin masuk tepat waktu dan melaksanakan tugas pembelajaran. Dalam pembelajaran dasar gerak sepakbola dirancang dengan menerapkan aturan perkuliahan dan pelaksanaan peraturan permainan dalam sepakbola untuk meningkatkan kedisiplinan, persahabatan, rasa hormat, tanggung jawab, disiplin, kerjakeras, mandiri, dan lain-lain.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada pertemuan pertama siklus kedua yang disusun oleh tim peneliti berisi materi umpan jauh datar maupun lambung dan menggiring bola. Sedangkan pada pertemuan kedua siklus kedua masih menggiring bola dan menyundul bola (*heading*). Penelitian ini berusaha menerapkan peraturan sepakbola yang benar dan aturan perkuliahan agar tujuan penelitian dalam pembedakan karakter *fair play* terwujud melalui pembelajaran

dasar gerak sepakbola ini. Adapun tujuan pembelajaran ini, agar terbentuk mahasiswa yang memahami dan memiliki nilai-nilai karakter bangsa yang baik dan fair play dalam bermain sepakbola yang nantinya diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, jika kelak terjun mengajar di sekolah maupun sebagai agen pembelajar di masyarakat.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini, tim peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh tim peneliti dalam tahap perencanaan. Pelaksanaan dalam siklus kedua ini dilakukan dalam dua kali pertemuan. Tindakan pada pertemuan pertama pada siklus kedua menetapkan pelaksanaan pada RPP ke-3 tentang teknik umpan jauh datar maupun lambung, menggiring bola dan menerapkan permainan sederhana dengan menerapkan aturan permainan sesuai materi yang diajarkan hari itu. Untuk pertemuan kedua pada siklus kedua materi mengulang pada pertemuan pertama siklus kedua.

c. Pengamatan

Pada penamatan pada siklus kedua ini, dapat ditarik hasil pengamatan dengan pertimbangan dosen peneliti yang lain. Adapun hasil pengamatan sebagai berikut:

1. mahasiswa yang hadir terlambat sudah tidak ada lagi.
2. mahasiswa melaksanakan tugas piket dengan baik, tepat waktu, dan lengkap.
3. mahasiswa yang dihukum karena melanggar disiplin tidak ada.
4. mahasiswa melaksanakan tugas-tugas gerak sesuai materi dengan baik.

5. mahasiswa sudah tidak ada lagi yang mengeluh dalam melaksanakan tugas gerak yang diperintahkan oleh dosen.
  6. Dalam mengumpulkan tugas mandiri yang harus dikerjakan di rumah sudah tepat waktu.
  7. variasi tugas gerak sudah membuat mahasiswa senang melakukannya.
- d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap tindakan/pelaksanaan yang diberikan, maka peneliti dapat menarik gambaran umum sebagai berikut:

1. perlunya tindakan Punishment dalam proses pembelajaran sebatas yang wajar dan mendidik anak untuk maju dan berkarakter yang diharapkan.
2. variasi tugas gerak sudah membuat mahasiswa senang melaksanakan tugas gerak.
3. kedisiplinan mahasiswa sudah baik dan perlu diterapkan terus dalam setiap perkuliahan.
4. hukuman yang berupa aktivitas fisik berupa lari dan sit-up maupun push-up merupakan kesepakatan sebelum proses pembelajaran sehingga mahasiswa melaksanakan hukuman dengan rela dan mereka telah sadar akan kesalahan yang dilakukan selama proses pembelajaran.

### C. Analisis Data

Pengkategorian karakter *fairplay* mahasiswa menggunakan tiga kategori, yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Pengkategorian karakter *fairplay* menggunakan rumus dari B. Syarifudin, (2010:112) sebagai berikut:

Tabel 1. Norma Pengkategorian Karakter

No	Kategori	Rentang Skor
1	Tinggi	$X \geq M + SD$
2	Sedang	$M - SD \leq X < M + SD$

3	Rendah	$X < M - SD$
---	--------	--------------

Data lain yang mendukung penelitian tindakan kelas ini berupa angket cek list terhadap karakter *fairplay* mahasiswa yang mengikuti mata kuliah dasar gerak sepak bola sebagai berikut:

- a. Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri.

Hasil analisis pretest karakter yang berhubungan diri sendiri yang meliputi: kejujuran, persahabatan, rasa hormat, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, percaya diri, pola pikir, dan kemandirian pada pertemuan pertama siklus I. Hasil deskriptif tentang daftar cek-list, yaitu mean 105,81; median 106,00; mode 100,00; standar deviasi 7,36; skor tertinggi 131,00 dan skor terendah 91,00.

Berikut tabel pretest kategori tentang karakter yang berhubungan dengan diri sendiri.

Tabel 2. Kategori pretest karakter yang berhubungan dengan diri sendiri.

Kategori	Rentang skor	Jumlah	Frekuensi
Tinggi	$X \geq 150,58$	0	0%
Sedang	$121,08 \leq X < 150,58$	1	1,89%
Rendah	$X < 121,08$	52	98,11%
Jumlah		53	100%

Hasil analisis post test karakter yang berhubungan diri sendiri yang meliputi: kejujuran, persahabatan, rasa hormat, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, percaya diri, pola pikir, dan kemandirian pada pertemuan akhir siklus II. Hasil deskriptif tentang daftar cek-list, yaitu mean 135,83; median 138,00; mode 146,00; standar deviasi 14,75; skor tertinggi 159,00 dan skor terendah 102,00.

Kategori post test tentang karakter yang berhubungan dengan diri sendiri seperti dalam tampilan tabel di bawah ini.

Tabel 3. Karakter post test yang berhubungan dengan diri sendiri

Kategori	Rentang skor	Jumlah	Frekuensi
----------	--------------	--------	-----------

Tinggi	$X \geq 150,58$	7	13,21%
Sedang	$121,08 \leq X < 150,58$	38	71,70%
Rendah	$X < 121,08$	8	15,09%
Jumlah		53	100%

Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil pembelajaran tentang pembentukan karakter yang berhubungan diri sendiri pada mahasiswa PJKR Kelas B angkatan 2009 yang mengambil mata kuliah dasar gerak sepakbola sebagai berikut: kategori tinggi dari 0 menjadi 7 mahasiswa (naik 13,21%), kategori sedang dari 1 menjadi 38 mahasiswa (naik 69,81%), sedangkan kategori kurang terjadi penurunan dari 52 menjadi 8 mahasiswa (turun 83,02%).

b. Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama

Hasil analisis pre test karakter yang berhubungan sesama yang meliputi: sadar akan hak dan kewajiban, patuh pada aturan sosial, menghargai karya dan prestasi orang lain, sopan satu pada pertemuan pertama siklus I. Hasil deskriptif tentang daftar cek-list, yaitu mean 36,66; median 36,00; mode 36,00; standar deviasi 3,22; skor tertinggi 45,00 dan skor terendah 29,00.

Kategori karakter yang berhubungan sesama seperti dalam tampilan tabel berikut ini:

Tabel 4. Karakter pretest yang berhubungan sesama.

Kategori	Rentang skor	Jumlah	Frekuensi
Tinggi	$X \geq 53,87$	0	0%
Sedang	$43,45 \leq X < 53,87$	2	3,77%
Rendah	$X < 43,45$	51	96,23%
Jumlah		53	100%

Hasil analisis post test karakter yang berhubungan sesama yang meliputi: sadar akan hak dan kewajiban, patuh pada aturan sosial, menghargai karya dan prestasi orang lain, sopan satu pada akhir siklus II. Hasil deskriptif tentang daftar

chek-list, yaitu mean 48,66; median 49,00; mode 54,00; standar deviasi 5,21; skor tertinggi 57,00 dan skor terendah 37,00.

Kategori karakter yang berhubungan dengan sesama seperti dalam tampilan tabel berikut ini:

Tabel 5. karakter post test yang berhubungan dengan sesama

Kategori	Rentang skor	Jumlah	Frekuensi
Tinggi	$X \geq 53,87$	14	26,42%
Sedang	$43,45 \leq X < 53,87$	31	58,49%
Rendah	$X < 43,45$	8	15,09%
Jumlah		53	100%

Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil pembelajaran tentang pembedaan karakter yang berhubungan dengan sesama pada mahasiswa PJKR Kelas B angkatan 2009 yang mengambil mata kuliah dasar gerak sepakbola sebagai berikut: kategori tinggi dari 0 menjadi 15 mahasiswa (naik 26,42%), kategori sedang dari 2 menjadi 31 mahasiswa (naik 54,72%), sedangkan kategori kurang terjadi penurunan dari 51 menjadi 8 mahasiswa (turun 81,14%).

c. Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan

Hasil analisis pre test karakter yang berhubungan lingkungan pada pertemuan pertama siklus I. Hasil deskriptif tentang data angket chek-list, yaitu mean 15,62; median 16,00; mode 16,00; standar deviasi 1,45; skor tertinggi 19,00; skor terendah 13,00.

Kategori karakter yang berhubungan dengan lingkungan seperti dalam tampilan tabel berikut ini

Tabel 6. karakter pretest yang berhubungan dengan lingkungan

Kategori	Rentang skor	Jumlah	Frekuensi
Tinggi	$X \geq 22,97$	0	0%
Sedang	$17,83 \leq X < 22,97$	5	9,43%
Rendah	$X < 17,83$	48	90,57%



Jumlah		53	100%
--------	--	----	------

Hasil analisis karakter yang berhubungan lingkungan yang dilakukan pada akhir siklus II. Hasil deskriptif tentang data angket cek-list, yaitu mean 20,40; median 20,00; mode 24,00; standar deviasi 2,57; skor tertinggi 24; skor terendah 15 dan range 9.

Kategori karakter yang berhubungan dengan lingkungan seperti dalam tampilan tabel berikut ini:

Tabel 7. Karakter post test yang berhubungan dengan lingkungan

Kategori	Rentang skor	Jumlah	Frekuensi
Tinggi	$X \geq 22,97$	14	26,42%
Sedang	$17,83 \leq X < 22,97$	33	62,26%
Rendah	$X < 17,83$	6	11,32%
Jumlah		53	100%

Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil pembelajaran tentang pembentukan karakter yang berhubungan dengan lingkungan pada mahasiswa PJKR Kelas B angkatan 2009 yang mengambil mata kuliah dasar gerak sepakbola sebagai berikut: kategori tinggi dari 0 menjadi 14 mahasiswa (naik 26,42%), kategori sedang dari 5 menjadi 33 mahasiswa (naik 52,83%), sedangkan kategori kurang terjadi penurunan dari 48 menjadi 6 mahasiswa (turun 79,25%).

d. Nilai karakter

Hasil analisis pretest total karakter pada pertemuan pertama siklus I tentang statistik deskriptif data angket cek-list, yaitu: mean 158,09; median 157,00; mode 155,00; standar deviasi 10,01; skor tertinggi 190,00 dan skor terendah 140,00.

Kategori karakter total pretest seperti dalam tampilan tabel berikut ini:

Tabel 8. Karakter pretest total pada pretest

Kategori	Rentang skor	Jumlah	Frekuensi
Tinggi	$X \geq 229,73$	0	0%

Sedang	$187,13 \leq X < 229,73$	1	1,89%
Rendah	$X < 187,13$	52	98,11%
Jumlah		53	100%

Hasil analisis karakter total pada akhir siklus II tentang statistik deskriptif data angket cek-list, yaitu: mean 208,43 ; median 212,00; mode 219,00; standar deviasi 21,30; skor tertinggi 241,00 dan skor terendah 163,00.

Kategori karakter total pada post test seperti dalam tampilan tabel berikut ini:

Tabel 9. Karakter post test total pada post test

Kategori	Rentang skor	Jumlah	Frekuensi
Tinggi	$X \geq 229,73$	8	15,09%
Sedang	$187,13 \leq X < 229,73$	35	66,04%
Rendah	$X < 187,13$	10	18,87%
Jumlah		53	100%

Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil pembelajaran tentang pembedaan karakter mahasiswa PJKR Kelas B angkatan 2009 yang mengambil mata kuliah dasar gerak sepakbola sebagai berikut: pada kategori tinggi dari 0 menjadi 8 mahasiswa (naik 15,09%), kategori sedang dari 1 menjadi 35 mahasiswa (naik 64,15%), sedangkan kategori kurang terjadi penurunan dari 52 menjadi 10 mahasiswa (turun 79,24%).

#### D. Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang ada dalam presensi, pengamatan, dan hasil angket cek-list selama proses pembelajaran dari siklus pertama dan kedua telah menunjukkan sedikit peningkatan kebaikan dalam proses pembelajaran yang meliputi:

##### 1. Tanggung Jawab Regu Piket Dalam Menyiapkan Alat pembelajaran

Dalam setiap proses pembelajaran atau setiap pertemuan baik pada siklus I dan II ada tugas piket yang mengambil alat-alat untuk keperluan praktik. Alat-alat yang harus disiapkan meliputi: bola sepak berjumlah 25-30 buah, kun untuk batas

lapangan, rompi untuk membedakan saat bermain sederhana. Petugas pengambil alat ditunjuk satu minggu sebelum pembelajaran agar mahasiswa bisa menyiapkan alat dengan baik. Petugas piket setiap minggunya berjumlah 5 mahasiswa, yang terbagi 1 orang bertugas memimpin mahasiswa untuk pemanasan sedangkan 4 orang bertugas mengambil alat sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Pada siklus pertama baik pada pertemuan pertama dan kedua menunjukkan ada petugas piket pengambil alat tidak ikut mengambil, alat yang diambil tidak lengkap. Sehingga regu piket dikenai sanksi berupa lari tambahan dalam pelaksanaan pemanasan. Petugas pemimpin pemanasan kurang mempersiapkan diri untuk memimpin pemanasan teman-temannya dengan baik.

Pada siklus kedua petugas piket baik yang mengambil alat maupun yang memimpin pemanasan sudah melaksanakan tugas dengan baik. Pengambil alat telah menyiapkan alat-alat untuk proses pembelajaran sebelum pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung. Pemimpin senam sudah lebih sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mahasiswa tidak mengalami cedera.

## 2. Kelengkapan Seragam Praktik

Kelengkapan seragam (kaos dan celana olahraga) praktik harus menjadi keutamaan dalam proses pembelajaran agar dalam proses pembelajaran kelihatan menarik. Dalam setiap pertemuan baik dalam siklus pertama dan kedua ada 3 mahasiswa yang tidak memakai seragam karena seragam hilang. Kelengkapan yang lain yang wajib dikenakan pada saat praktik, yaitu sepatu bola dan kaos kaki panjang. Walaupun sudah dijelaskan awal pertemuan siklus pertama masih saja ada mahasiswa yang tidak memakai kaos kaki panjang. Mereka dikenai sanksi *push-up* dan lari.

Pada pertemuan-pertemuan di siklus kedua semua mahasiswa sudah menggunakan kaos kaki panjang dan seragam putih semua. Hal ini menunjukkan kepatuhan dan tanggung jawab sesuai keputusan bersama pada saat permulaan siklus pertama antara dosen dan mahasiswa.

### 3. Kehadiran Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran

Berdasarkan dokumen presensi menunjukkan penurunan angka yang sangat baik. Pada siklus pertama yang menunjukkan mahasiswa yang absen berjumlah 10 mahasiswa yang terdiri dari 6 mahasiswa tanpa keterangan dan 4 orang ijin sakit. Mahasiswa yang terlambat hadir pada siklus pertama ada 15 mahasiswa yang terbagi terlambat 5 menit 8 mahasiswa dan lebih dari 5 menit.

Pada siklus kedua ada 3 mahasiswa yang tidak hadir karena sakit. Mahasiswa yang terlambat masuk ada 4 mahasiswa dengan alasan ketiduran. Segi kehadiran ada kebaikan dari siklus pertama dan kedua.

### 4. Penegakan Aturan Permainan dalam bentuk sederhana maupun sebenarnya

Dalam permainan sederhana ini diterapkan aturan-aturan yang sebenarnya sudah berjalan dengan baik. Mahasiswa putra telah banyak memahami peraturan permainan sepakbola yang benar, sedangkan mahasiswa putri kurang begitu memahami peraturan permainan sepakbola yang sebenarnya. Pengenalan pada mahasiswa tentang hal-hal yang terkait *fairplay* dalam permainan sepakbola sehingga mahasiswa tahu mana yang dikatakan permainan itu *fairplay* dan tidak *fairplay*.

*Reward* yang diterapkan dalam penelitian ini jika mahasiswa memiliki disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran, melaksanakan tugas tepat waktu, jujur, kerjasama yang baik. *Reward* yang bersifat verbal yaitu berupa memerikan ucapan

bagus dan baik bagi mahasiswa atau kelompok mahasiswa yang bisa menjalankan tugas dengan baik. *Reward* yang lain berupa penambahan nilai akhir semester.

*Punishment* yang diterapkan dalam implementasi karakter fairplay dalam mata kuliah dasar gerak sepakbola berupa apa yang harus dilakukan oleh mahasiswa jika melanggar ketentuan yang telah disepakati bersama. *Punishment* yang diterapkan untuk membuat mahasiswa lebih disiplin dalam proses pembelajaran dan yang terpenting dalam penerapan *punishment* harus dapat menunjang peningkatan kemampuan fisik dalam bermain sepakbola. *Punishment* harus relevan dengan kebutuhan dalam peningkatan kualitas pembelajaran sepakbola dan tidak boleh merendahkan mahasiswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Nilai deskriptif dari hasil anket chek-list tentang karakter yaitu: 12 mahasiswa (22,64%) dalam kategori Tinggi, 31 mahasiswa (58,49%) dalam kategori sedang, dan 10 mahasiswa (18,87%) dalam kategori kurang.
2. Tanggung jawab regu piket dalam menyiapkan alat pembelajaran dari siklus pertama dan kedua semakin menunjukkan kekompakan regunya.
3. Kelengkapan seragam praktik dari siklus pertama dan kedua semakin menunjukkan semakin baiknya.
4. Kehadiran dalam mengikuti proses pembelajaran dari siklus pertama dan kedua semakin menunjukkan semakin baiknya. Mahasiswa yang tidak hadir tanpa ijin dan ijin makin berkurang. Demikian juga, siswa yang terlambat hadir juga mengalami penurunan.

5. Melalui penerapan *punishment* dan *reward* dapat meningkatkan nilai karakter pada mahasiswa. *Punishment* dalam proses pembelajaran di sini hukuman yang wajar dalam kadar proses pembelajaran.

## **B. Implikasi**

Adapun implikasi hasil penelitian tindakan kelas tentang *punishment* dan *reward* dalam membentuk karakter *fairpay*, sebagai berikut:

1. Dapat diterapkan dalam pembelajaran praktik mata kuliah yang lain.
2. Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa.
3. dihasilkan llulusan mahasiswa yang memiliki karakter yang baik sesuai dengan norma yang berlaku.

## **C. Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain, sebagai berikut:

1. Jumlah mahasiswa dalam kelas ini sangat besar sehngga kecermatan dalam mengamati perilaku (karakter) sedikit kurang baik.
2. Jumlah item pertanyaan yang banyak menyulitkan dalam chek-list.

## **D. Saran**

Adapun saran-saran yang dapat diajukan untuk kebaikan penelitian berikutnya, sebagai berikut:

1. Dilakukan dalam kelas yang jumlah mahasiswanya lebih sedikit (30-40 mahasiswa)
2. Dilakukan penelitian dengan jumlah pertanyaan yang lebih sedikit tetapi menggambarkan karakter yang diinginkan.
- 3.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arma Abdoellah dan Agusmanadji. (1995). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK-UNY.
- B. Syarifudin. (2010). *Panduan TA Keperawatan dan Kebidanan dengan SPSS*. Jakarta: Grafindo Liter Media.
- Darmiyati Zuhdi dan Komarudin Hidayat. (2009). *Grand Design dan Nilai-Nilai Target dalam Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: UNY Press.
- David Elkind & Freddy Sweet. (2004). *Young Person's Character Education*.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- ..... (2010). *Fairplay dalam Pembinaan Olahraga Di Sekolah*. Jakarta: Depdiknas.
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Desain Induk Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan
- Lexy J. Moleong. (2001). *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- ..... (2009). *Penelitian Tindakan Sekolah (Peningkatan Produktifitas Sekolah)*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2010). *Kebijakan Nasional pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia
- Siti Partini Suardiman. (1995). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: FIP-IKIP.
- Subyantoro. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV. Widya Karya Semarang.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Soekatamsi. (1995). *Permainan Besar I (Sepak Bola)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Pendidikan Formal*. Yogyakarta: FIP-UNY.

**INSTRUMEN UJI COBA ANGKET DAN *CHEK LIST* PENILAIAN KARAKTER  
FAIRPLAY MELALUI PERKULIAHAN DASAR GERAK SEPAKBOLA**

Nama Observer : Nama yang Diobserver :

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR				JML SKOR
		4	3	2	1	
1	<b>Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri:</b>					
	1. Kejujuran pada saat mengerjakan tugas					
	2. Berani mengakui kesalahannya					
	3. Dapat dipercaya ucapannya					
	4. Dapat dipercaya tindakannya					
	5. Memberikan kepercayaan kepada teman					
	6. Mematuhi syarat-syarat mengikuti pembelajaran					
	7. Mematuhi penggunaan perlengkapan belajar praktik					
	8. Berjabat tangan sebelum dan sesudah pertandingan					
	9. Mengakui kelebihan teman					
	10. Memberikan applos dan ucapan selamat kepada lawan					
	11. Mengakui kelebihan lawan					
	12. Bersahabat dengan siapa saja bermain dan belajar					
	13. Mampu menciptakan kondisi kekeluargaan antar teman					
	14. Menghormati aturan permainan yang berlaku					
	15. Menghormati petugas lapangan					
	16. Menghormati dan menghargai wasit beserta keputusannya					
	17. Menghormati teman dan perangkat satu tim					
	18. Menghormati lawan main dan perangkat timnya					
	19. Perilaku rendah hati					
	20. Perilaku sombong					
	21. Ekspresi kemenangan					
	22. Ekspresi kekalahan					
	23. Tidak memanfaatkan peluang ketika lawan sedang tidak siap					
	24. Menerima penghargaan apa adanya					
	25. Kemampuan memimpin dalam sebuah tim					
	26. Berdoa sebelum dan sesudah bertanding					
	27. Mampu mengatur dan mengontrol diri sendiri					
	28. Menerima dan menjalankan peraturan yang ditetapkan					
	29. Bertanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya					
	30. Bertanggung jawab terhadap hasil perbuatannya					
	31. Bersedia menerima koreksi/kritik dari teman					
	32. Berani mengakui kesalahan dengan ikhlas					
	33. Mengakui kesalahan dengan banyak alasan dan emosional					
	34. Sikap bersedia dan mau minta maaf					
	35. Disiplin dan tepat waktu dalam perkuliahan					
	36. Mengikuti perkuliahan sesuai jadwal					
	37. Kehadiran dalam mengikuti perkuliahan					
	38. Semangat dalam mengerjakan tugas					
	39. Pantang menyerah dalam mengerjakan tugas					



	40. Ulet dan sabar dalam menjalankan tugas				
	41. Bekerja tanpa mengenal waktu				
	42. Percaya diri dalam menjalankan tugas				
	43. Menyontek pekerjaan teman				
	44. Keyakinan akan hasil yang akan dicapai				
	45. Sikap dan perilaku percaya pada kemampuan sendiri				
	46. Sikap dan perilaku yang bersifat pemalu				
	47. Kemampuan menunjukkan keahliannya				
	48. Mampu menunjukkan hasil yang membanggakan				
	49. Mampu menciptakan ide-ide baru				
	50. Berani memberikan kritik yang membangun				
	51. Kemampuan dalam berimajinasi				
	52. Kemampuan menyampaikan pendapat				
	53. Penghargaan terhadap prestasi				
	54. Cara berpikir yang modern				
	55. Perilaku ketergantungan pada orang lain				
	56. Kemampuan menyelesaikan tugasnya secara mandiri				
<b>2</b>	<b>Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama:</b>				
	1. Kemampuan menjalankan kewajibannya				
	2. Kemampuan untuk menerima haknya				
	3. Kemampuan menghargai hak dan kewajiban orang lain				
	4. Kemampuan bersikap adil kepada sesama				
	5. Pemahaman terhadap peraturan yang berlaku				
	6. Sikap mentaati peraturan yang berlaku				
	7. Kemampuan menghargai dan menghormati orang lain				
	8. Kesadaran untuk mengakui kelebihan/prestasi orang lain				
	9. Kesadaran memberikan ucapan selamat atas keberhasilan/prestasi orang lain				
	10. Memberikan motivasi kepada orang lain				
	11. Sikap dan perilaku kepada orang lain				
	12. Ringan dalam memberikan ramah, senyum, salam dan sapa				
	13. Bahasa dalam berkomunikasi				
	14. Menunjukkan perilaku kasar				
	15. Menunjukkan ekspresi wajah yang negatif				
	16. Perilaku rendah hati				
	17. Perilaku sombong				
	18. Kemampuan berkomunikasi/berinteraksi dengan orang lain				
	19. Kemampuan bergaul dengan siapapun				
	20. Kemampuan menempatkan atau memposisikan diri				
<b>3</b>	<b>Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan:</b>				
	1. Tidak meludah sembarangan				
	2. Kemampuan menjaga kebersihan lingkungan				
	3. Kemampuan memperbaiki keadaan yang kacau/rusak				
	4. Kemampuan memberikan bantuan/pertolongan kepada orang lain				

	5. Kemampuan bersimpati kepada orang lain					
	6. Kemampuan berempati terhadap keadaan orang lain					

**Keterangan: 4: sangat baik**

**3: baik**

**2: cukup**

**1: kurang baik**

**INSTRUMEN ANGKET DAN *CHEK LIST* PENILAIAN KARAKTER *FAIRPLAY*  
MELALUI PERKULIAHAN DASAR GERAK SEPAKBOLA**

**Nama Observer**         :   **Nama Objek yang Diobserver**         :

NO.	ASPEK PENILAIAN	SKOR				JML SKOR
		4	3	2	1	
1	<b>Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri:</b>					
	1. Kejujuran pada saat mengerjakan tugas					
	2. Berani mengakui kesalahannya					
	3. Dapat dipercaya ucapannya					
	4. Dapat dipercaya tindakannya					
	5. Memberikan kepercayaan kepada teman					
	6. Mematuhi syarat-syarat mengikuti pembelajaran					
	7. Mematuhi penggunaan perlengkapan belajar praktik					
	8. Berjabat tangan sebelum dan sesudah pertandingan					
	9. Mengakui kelebihan teman					
	10. Memberikan applos dan ucapan selamat kepada lawan					
	11. Mengakui kelebihan lawan					
	12. Menghormati aturan permainan yang berlaku					
	13. Menghormati petugas lapangan					
	14. Menghormati dan menghargai wasit beserta keputusannya					
	15. Menghormati teman dan perangkat satu tim					
	16. Menghormati lawan main dan perangkat timnya					
	17. Perilaku rendah hati					
	18. Perilaku sombong					
	19. Menerima penghargaan apa adanya					
	20. Mampu mengatur dan mengontrol diri sendiri					
	21. Menerima dan menjalankan peraturan yang ditetapkan					
	22. Bertanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya					
	23. Bertanggung jawab terhadap hasil perbuatannya					
	24. Bersedia menerima koreksi/kritik dari teman					
	25. Berani mengakui kesalahan dengan ikhlas					
	26. Sikap bersedia dan mau minta maaf					
	27. Disiplin dan tepat waktu dalam perkuliahan					
	28. Mengikuti perkuliahan sesuai jadwal					
	29. Semangat dalam mengerjakan tugas					
	30. Pantang menyerah dalam mengerjakan tugas					
	31. Ulet dan sabar dalam menjalankan tugas					
	32. Keyakinan akan hasil yang akan dicapai					
	33. Sikap dan perilaku yang bersifat pemalu					
	34. Mampu menunjukkan hasil yang membanggakan					
	35. Mampu menciptakan ide-ide baru					
	36. Berani memberikan kritik yang membangun					
	37. Kemampuan dalam berimajinasi					
	38. Kemampuan menyampaikan pendapat					
	39. Penghargaan terhadap prestasi					
	40. Kemampuan menyelesaikan tugasnya secara mandiri					

<b>2</b>	<b>Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama:</b>					
	1. Kemampuan menjalankan kewajibannya					
	2. Kemampuan untuk menerima haknya					
	3. Kemampuan menghargai hak dan kewajiban orang lain					
	4. Kemampuan menghargai dan menghormati orang lain					
	5. Kesadaran untuk mengakui kelebihan/prestasi orang lain					
	6. Kesadaran memberikan ucapan selamat atas keberhasilan/prestasi orang lain					
	7. Memberikan motivasi kepada orang lain					
	8. Sikap dan perilaku kepada orang lain					
	9. Ringan dalam memberikan ramah, senyum, salam dan sapa					
	10. Bahasa dalam berkomunikasi					
	11. Menunjukkan perilaku kasar					
	12. Perilaku sombong					
	13. Kemampuan berkomunikasi/berinteraksi dengan orang lain					
	14. Kemampuan bergaul dengan siapapun					
	15. Kemampuan menempatkan atau memposisikan diri					
<b>3</b>	<b>Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan:</b>					
	1. Tidak meludah sembarangan					
	2. Kemampuan menjaga kebersihan lingkungan					
	3. Kemampuan memperbaiki keadaan yang kacau/rusak					
	4. Kemampuan memberikan bantuan/pertolongan kepada orang lain					
	5. Kemampuan bersimpati kepada orang lain					
	6. Kemampuan berempati terhadap keadaan orang lain					

**Keterangan: 4: sangat baik**  
**3: baik**  
**2: cukup**  
**1: kurang baik**