

## Peningkatan Nilai-Nilai Karakter Siswa dengan Permainan Kecil *Boy-Boy an* dalam Pembelajaran PJOK

Andieni Salma Renngur<sup>1</sup>, Christina Sasminta Yuli Hartati<sup>2</sup>, Christina Yuli Hartati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: [Andieni.19014@mhs.unesa.ac.id](mailto:Andieni.19014@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Pendidikan merupakan sarana yang dapat menjadi penunjang bagi anak bangsa untuk meningkatkan kualitas karakter dalam diri dan kehidupan mereka agar siap menghadapi persaingan yang akan datang. Dengan ini pembelajaran PJOK juga ikut andil dalam pendidikan. Permainan merupakan suatu aktivitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK), yang di dalamnya terdapat nilai-nilai karakter seperti disiplin, jujur, kerja sama, percaya diri, dan sportif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan nilai-nilai karakter siswa kerjasama, percaya diri, sportivitas dan kejujuran dengan permainan kecil dalam pembelajaran PJOK kelas VII UPT SMP Negeri 2 Gresik. Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah eksperimen murni (*true experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Dengan desain *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*,. Penelitian ini menggunakan 2 sampel murid kelas VIIC dengan jumlah kelompok eksperimen 30 dan murid kelas VIIG sebagai kelompok kontrol berjumlah 34 peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian dapat kita ketahui bahwa ada peningkatan nilai-nilai karakter siswa dengan permainan kecil *boy-boy an* dalam pembelajaran PJOK kelas VII UPT SMP Negeri 2 Gresik. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil peningkatan kelompok eksperimen 32,9 % dan kelompok kontrol 15,3 % dengan selisih 17,6 %. Dengan demikian peningkatan pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol.

**Kata kunci:** *Peningkatan, Karakter, Boy-Boy an*

### Abstract

Education is a means that can support the nation's children to improve the quality of character in themselves and their lives so that they are ready to face future competition. In this way, PJOK learning also plays a role in education. The game is an activity in physical education, sports and health (PJOK) learning, which includes character values such as discipline, honesty, cooperation, self-confidence and sportsmanship. This research was conducted to find out whether there was an increase in students' character values of cooperation, self-confidence, sportsmanship and honesty with small games in learning PJOK class VII UPT SMP Negeri 2 Gresik. The type of research that researchers use is pure experiment (*true experiment*) with a quantitative approach. With a *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*,. This study used 2 samples of class VIIC students with a total of 30 experimental groups and class VIIG students as a control group totaling 34 students. Based on the results of data analysis in this research, we can see from the data obtained from carrying out the research that there is an increase in students' character values with small boy-boy games in class VII PJOK learning at UPT SMP Negeri 2 Gresik. This can be proven by the results of an increase in the experimental group of 32.9% and the control group of 15.3% with a difference of 17.6%. Thus the increase in the experimental group was greater than in the control group.

**Keywords :** *Improvement, Character, Boy-Boy an*

## PENDAHULUAN

Menurut UU no 20 tahun 2003 bab II pasal 3 yakni mengenai fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta 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 (Minuchin, 2003). Demikian untuk mewujudkan pendidikan yang berhasil maka harus dilakukan dengan pembelajaran yang terencana yang nantinya dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sekitar.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 103 tahun 2014 tentang pedoman pelaksanaan pembelajaran, pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat. Berdasarkan hal di atas, pembelajaran PJOK seharusnya menjadi pendidikan paling utama di setiap lembaga. Bukan hanya sekedar pelengkap saja di mata pelajaran. Di setiap jenjang pendidikan mulai SD, SMP, SMA kegiatan pembelajaran PJOK sangat berpengaruh penting dalam dunia pendidikan utamanya dalam hal karakter. Sadar atau tidak setiap anak didik memiliki sifat, sikap, skill bawaan dari lahir. Ini bisa disebut dengan kemampuan Individual setiap anak didik. Karakter anak didik setiap waktu pasti akan berubah dan berkembang itupun dipengaruhi oleh beberapa hal seperti lingkungan tempat tinggal, usia, dan pengalaman. Namun yang pasti karakter setiap individu apabila mampu diarahkan melalui pendidikan yang baik maka akan menjadikan manusia yang bermanfaat.

Dalam lembaga pendidikan, media yang tepat adalah kegiatan pembelajaran PJOK dan variasi gerak dasar permainannya. Dalam pengamatan penulis pada saat melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di UPT SMP Negeri 2 Gresik yang dilakukan selama 4 bulan dari bulan Agustus hingga bulan November tahun 2022. Pada kegiatan ini penulis berkesempatan untuk dapat merasakan proses belajar mengajar di lingkungan persekolahan, selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, pada pembelajaran PJOK di kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik, penulis mendapati beberapa peserta didik yang kurang dalam melakukan kerjasama tim, kurangnya percaya diri, kurangnya peduli sesama teman dan peserta didik cenderung memilih-milih teman saat pembelajaran secara kelompok berlangsung.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Niko Budi Prasetyo S.Pd., selaku guru mata pelajaran olahraga kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik pada hari Rabu tanggal 22 Desember 2022, bahwasanya ketika pembelajaran berlangsung saat itu terjadi beberapa masalah terkait karakter siswa saat pembelajaran PJOK berlangsung. Pendidik mengungkapkan bahwa perilaku tersebut masih sering terjadi karena kurangnya pengamatan saat pembelajaran berlangsung, dan dalam wawancara tersebut, penulis merencanakan untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pembelajaran yang dilakukan dengan cara memberikan perlakuan saat pembelajaran PJOK berlangsung dengan permainan kecil yang sesuai dengan masalah nilai-nilai karakter yang terjadi pada siswa.

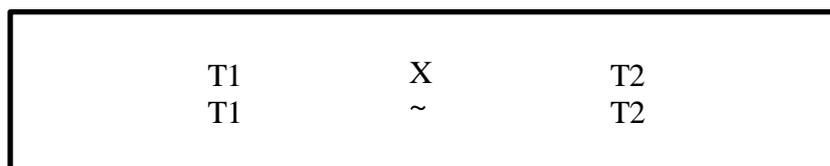
Dengan itu pendidik juga berharap dengan adanya pembelajaran PJOK yang terencana dengan baik dapat membentuk dan juga meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik. Hal ini membuat penulis ingin meneliti perkembangan sifat, sikap, dan skill peserta didik kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik melalui sebuah permainan kecil boy-boy an, dimana permainan ini adalah permainan yang mudah dimainkan siswa dan dapat menjadikan proses pembelajaran PJOK tidak membosankan dan juga lebih hidup, permainan kecil ini juga dipastikan agar sesuai dengan perkembangan siswa untuk meningkatkan nilai-nilai karakter sehingga masih dalam konteks tercapainya tujuan kurikulum merdeka. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mengadakan penelitian dengan judul "Peningkatan Nilai-nilai Karakter Siswa Dengan Permainan Kecil Boy-boy an Dalam Pembelajaran PJOK Kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik".

## METODE

Penelitian adalah bentuk usaha untuk menemukan dan menguji kebenaran dalam suatu pengetahuan. Penelitian terbagi menjadi 2 jenis yaitu Eksperimen dan non eksperimen. Penelitian

eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel – variabel dan penelitian non eksperimen merupakan penelitian yang tidak memiliki kesempatan untuk memberikan perlakuan atau treatment. Penelitian eksperimen terbagi menjadi 3 jenis yaitu eksperimen semu, eksperimen murni, dan pra- eksperimen. Eksperimen semu (*quasi-experiment*) merupakan eksperimen yang tidak ada pemilihan subjek secara acak dikarenakan subjek merupakan kelompok utuh yang tidak dapat dipisah dan dipindah. Eksperimen murni (*true experiment*) merupakan eksperimen yang mempunyai ciri adanya perlakuan, mekanisme control, randomisasi dan ukuran keberhasilan. Sedangkan untuk pra-eksperimen adalah tidak adanya control yang dilakukan dan bisa menjadi ancaman terhadap validitas internal dan validitas eksternal tampak nyata yang dapat berujung pada kredibilitas penelitian (Maksum, 2018:77-80). Jika memenuhi 4 hal tersebut maka disebut eksperimen murni (*true experiment*), sedangkan jika tidak memenuhi keempat hal tersebut terutama pada randomisasi dan mekanisme kontrol maka disebut eksperimen semu (*quasi-experiment*). Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen murni (*true eksperimen*) penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini mencakup 4 hal yaitu adanya perlakuan, mekanisme control, randomisasi dan ukuran keberhasilan. Tujuan penelitian ini untuk mencari pengaruh jika peserta didik diberikan perlakuan (*treatment*) yang diberikan saat pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif tujuan pendekatan dengan jenis eksperimen murni. Desain yang digunakan pada penelitian ini menggunakan desain *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat tujuan pada penelitian ini untuk mencari pengaruh jika peserta didik diberikan perlakuan dan mengetahui perbedaan hasil dari *pre-test* dan *posttest* dengan menggunakan perlakuan atau *treatment*. Desain *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*, yang dapat digambarkan sebagai berikut.



Keterangan :

- T1 : *Pre-test*
- X : *Treatment* ( Permainan kecil *Boy-boy an*)
- T2 : *Post-test*
- ~ : Kelompok Kontrol (Pembelajaran sesuai KD)

(Maksum, 2018:118)

Subjek pada penelitian ini memakai dua kelompok yaitu kelompok eksperimen atau kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Penentuan subjek ke dalam kelompok dilakukan secara random. Dengan adanya pre-test dan post-test untuk mengetahui data awal peserta didik dan data akhir hasil setelah diberikan perlakuan atau treatment. Penelitian ini dilakukan pada hari Rabu, tanggal 21 Februari 2024 (pre-test), 28 Februari 2024 (*Treatment*), dan 06 Maret 2024 (post-test) pengambilan sampel dengan menggunakan pengundian pada kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik. Pengundian dilakukan pada hari Senin tanggal 19 Februari 2024. Tempat penelitian ini dilaksanakan di UPT SMP Negeri 2 Gresik yang berlokasi di Jalan K.H. Kholil nomor 16, Pekelingan, Kecamatan Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

Menurut Maksum, (2018:62) populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksud untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik yang berjumlah 8 kelas terdiri dari kelas A hingga H yang berjumlah 225 siswa. Sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian disebut sampel. Sampel yang baik harus sejauh mungkin menggambarkan

populasi (representativeness) artinya, ciri dan sifat anggota sampel mencerminkan ciri dan sifat populasi. Bahkan diharapkan, sampel dapat merupakan miniatur dari populasi. Secara garis besar, teknik sampling dibagi ke dalam dua bagian besar, yakni probability sampling dan non-probability sampling (Maksum, 2018). Pada penelitian ini peneliti memakai probability sampling yakni cluster random sampling. Probability sampling adalah teknik-teknik sampling yang memungkinkan setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih menjadi anggota sampel. Untuk populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini berjumlah 8 kelas dari kelas A hingga H yang berjumlah 225 peserta didik. Cluster random sampling merupakan teknik sampling yang memberikan peluang yang sama bagi individu yang menjadi anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Maksum, 2018:67-68).

Untuk cara pengambilan sampel pada penelitian ini, yakni dengan mengumpulkan masing-masing perwakilan kelas VII dari 8 kelas, dari kelas A hingga H, setelah itu mereka mengambil satu dari delapan kertas yang diacak, dalam delapan kertas tersebut terdapat 6 kertas kosong dan 2 kertas yang bertuliskan eksperimen, setelah masing-masing perwakilan sudah mengambil lalu mereka membuka kertasnya, untuk kelas yang mendapatkan kertas yang bertuliskan eksperimen maka kelas itu yang akan dipakai untuk penelitian, setelah dua kelas yang akan menjadi subjek penelitian, peserta didik diberikan 2 kertas yang telah diacak untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi kelompok yang diberikan perlakuan dan mana kelompok kontrol. Dengan demikian hasil dari pengambilan sampel tersebut adalah kelas VIIC yang berjumlah 34 siswa sebagai kelompok kontrol dan VIIG yang berjumlah 30 siswa menjadi kelompok eksperimen. .

Maksum (2018:133) Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan analisis video dengan menggunakan instrumen penilaian karakter yang digunakan untuk mengetahui hasil dari pre-test dan post-test subjek atau sampel penelitian. Instrumen ini berisikan tentang pernyataan untuk menganalisis nilai karakter siswa dalam video dokumentasi saat penelitian. Instrumen ini akan dianalisis oleh peneliti. Pada saat menganalisis video harus dilakukan minimal oleh 3 orang atau lebih agar data diperoleh dengan baik. Dalam penelitian ini menggunakan skor penilaian/skala likert yang mana untuk mengetahui hasil responden terhadap suatu objek dalam proses pengumpulan dan analisis data peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi data

Deskripsi data merupakan penghitungan dari jumlah nilai awal hingga jumlah nilai akhir dimana setelah dihitung akan menemukan jumlah dari hasil penghitungan jumlah nilai awal dan jumlah nilai akhir seperti menemukan jumlah nilai-nilai dibawah ini :

**Tabel 4.1 Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* Instrumen Nilai-nilai karakter Kelompok Eksperimen.**

Deskriptif	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
<i>Mean</i>	60,67	80,67
Standar Deviasi	7,626	6,397
Varian	58,161	40,920
Nilai Minimum	40	70
Nilai Maksimum	75	95

Hasil penjabaran dari tabel 4.1 hasil setelah melakukan penghitungan dengan menggunakan angket/instrumen nilai-nilai karakter siswa pada siswa VIIG (kelompok Eksperimen) sebelumnya diberikan pembelajaran (*Pre-test*) adalah skor rata-rata atau *Mean* 60,67 dengan Varian sebesar 58,161, Standar Deviasi sebesar 7,626, serta nilai rendahnya sebesar 40, dan nilai besarnya sebesar 75 Hasil penghitungan angket/instrumen nilai-nilai karakter siswa (kelompok eksperimen) sesudahnya diberikan pembelajaran (*Post-test*) adalah nilai rata-rata atau *Mean* 80,67, dengan varian berjumlah 40,920, standar deviasi 6,397, serta nilai terendah berjumlah 70, dan nilai terbesar yakni 95.

**Tabel 4.2 Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* Instrumen Nilai-nilai Karakter Kelompok Kontrol.**

Deskriptif	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
<i>Mean</i>	60,83	70,17
Standar Deviasi	10,262	7,008
Varian	105,316	49,109
Nilai Minimum	45	55
Nilai Maksimum	90	90

Hasil penjabaran dari tabel 4.2 hasil setelah melakukan penghitungan dengan menggunakan angket/instrumen nilai-nilai karakter siswa pada siswa VIIG (kelompok kontrol) sebelumnya diberikan pembelajaran (*Pre-test*) adalah skor rata-rata atau *Mean* 60,83, dengan Varian sebesar 105,316, Standar Deviasi sebesar 10,262 serta nilai rendahnya sebesar 45 dan nilai besarnya sebesar 90 Hasil penghitungan angket/instrumen nilai-nilai karakter siswa VIIC (kelompok kontrol) sesudahnya diberikan pembelajaran (*Post-test*) adalah nilai rata-rata atau *Mean* 70,17 dengan varian berjumlah 49,109, standar deviasi 7,008 serta nilai terendah berjumlah 55, dan nilai terbesar berjumlah 90.

**Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test* Instrumen nilai-nilai Karakter Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

Variabel	Kelompok	Tes	Sig	Kesimpulan
Nilai – nilai Karakter	Eksperimen	<i>Pre-test</i>	,046	Tidak normal
		<i>Post-test</i>	,049	Tidak Normal
	Kontrol	<i>Pre-test</i>	,011	Tidak normal
		<i>Post-test</i>	,009	Tidak normal

Dari table 4.3 penghitungan uji kelayakan atau normalitas. Penghitungan padapenelitian ini dengan *One Sample Shapiro wilk* yang mana dihasilkan dari penghitungan keluar hasil nilai signifikan *pre-test* eksperimen lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,05) dengan kata lain  $\text{sig} < \alpha$  ( $0,046 < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* eksperimen tidak berdistribusi normal. Nilai signifikansi *post-test* eksperimen lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,05) dengan kata lain  $\text{sig} < \alpha$  ( $0,049 < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* eksperimen tidak berdistribusi normal. Dan dapat juga dilihat hasil nilai signifikan *pre-test* kontrol lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,05) dengan kata lain  $\text{sig} < \alpha$  ( $0,011 < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* kontrol tidak berdistribusi normal. Nilai signifikansi *post-test* kontrol lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,05) dengan kata lain  $\text{sig} < \alpha$  ( $0,009 < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kontrol tidak berdistribusi normal.

Dikarenakan data tidak dapat berdistribusi dengan normal yang disebabkan oleh adanya data yang memiliki skor terlalu ekstrem, baik itu ekstrem terlalu tinggi maupun terlalu rendah, maka dengan ini uji T tidak dapat dilakukan dan selanjutnya analisis akan dilakukan dengan menggunakan analisis non parametrik dengan uji *Wilcoxon signed rank test*.

**Tabel 4.4 Uji *wilcoxon Signed Ranked Test***

Variabel	Sig
Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> eksperimen	0,00
Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kontrol	0,00

Berdasarkan pada tabel 4.4 telah menunjukkan hasil data yang sudah dianalisis non parametrik menggunakan uji *Wilcoxon signed ranked test*. Dalam uji *wilcoxon signed rank test* jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka hipotesis diterima dan jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka hipotesisnya ditolak. Dari uji perhitungan menggunakan uji *wilcoxon signed rank test* Hasil *pre-test* dan *post-test* eksperimen memperoleh nilai  $0,000 < 0,05$ , begitu juga hasil *pre-test* dan *post-test* kontrol memperoleh nilai  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima, sehingga data tersebut dapat

dikatakan signifikan. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan nilai-nilai karakter siswa dengan permainan kecil *boy-boy an* dalam pembelajaran PJOK di UPT SMP Negeri 2 Gresik.

**Tabel 4.5 Presentase Peningkatan**

Kelompok	Peningkatan
Eksperimen	32,9 %
Kontrol	15,3 %

Berdasarkan tabel 4.6 berkaitan dengan penghitungan manual yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan rumus yang sudah ada maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada kelompok eksperimen dan kontrol yang mana terlihat bahwa kelompok eksperimen lebih besar presentasi peningkatannya dari pada kelompok kontrol, selisih presentase peningkatan yakni 17,6%.

### **Pembahasan**

Pada sub bab ini peneliti hendak melakukan pembahasan tentang penelitian yang sudah dilaksanakan, mengenai hasil dari peningkatan nilai-nilai karakter siswa dengan permainan kecil *boy-boy an* di UPT SMP Negeri 2 Gresik. Yang mana telah tersepakati penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 21 Februari 2024 hingga 06 Maret 2024. Peneliti menggunakan permainan kecil *boy-boy an* sebagai treatment pada kelompok eksperimen dan pembelajaran sesuai KD yakni permainan bola tangan pada kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, untuk setiap pertemuan dilaksanakan satu kali dalam seminggu dengan menyesuaikan pada jam pembelajaran PJOK di kelas yang menjadi subjek penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah kelas VIIG berjumlah 30 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIIC berjumlah 34 siswa sebagai kelompok kontrol, jam pembelajaran pada masing-masing subjek bertepatan pada hari rabu di jam ke 3-4 dan 5-6 dengan Bapak Bima yan styamardika sebagai guru PJOK nya.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kecil *boy-boy an* terhadap peningkatan nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran PJOK kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik. Pada pertemuan pertama dilakukan pengambilan data pre-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, kemudian di minggu ke 2 dilaksanakan pemberian perlakuan (treatment) pada kelompok eksperimen dengan permainan kecil *boy-boy an*, untuk kelompok kontrol diberikan pembelajaran sesuai KD, dan pada pertemuan ke 3 di minggu terakhir dilaksanakan pengambilan data *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti menggunakan instrumen nilai-nilai karakter yang telah divalidasi oleh validator untuk mengambil data *pre-test* dan *post-test*. Setelah data didapatkan kemudian peneliti melakukan pengolahan data menggunakan *Spss (statistical program for social science)* versi 22, dan juga akan menggunakan Microsoft excel untuk merekap data hasil dari pre-test dan post-test.

Pada pengambilan data dipertemuan yang pertama akan dilaksanakan pengambilan data pre-test pada kelompok eksperimen dan kontrol, sebelum itu peneliti menjelaskan terlebih dahulu bagaimana teknis pelaksanaan pembelajaran didampingi oleh Bapak Bima selaku Guru, pada saat penjelasan peserta didik terlihat dapat mendengarkan dengan baik. Selama pembelajaran berlangsung peneliti dibantu oleh rekan-rekan tim yang sudah dibagi sesuai jobdesk masing-masing untuk melakukan dokumentasi video dan foto dengan kamera, setelah pengambilan video peneliti akan menganalisis video menggunakan instrumen nilai-nilai karakter. dengan adanya pembagian *jobdesk* pada tim agar saat pengambilan dokumentasi bisa berjalan dengan efisien dan tidak memakan waktu terlalu banyak, pada pengambilan data dipertemuan yang pertama kelompok kontrol dan eksperimen diberikan permainan bola tangan atau *handball* untuk *pre-test*. Setelah memperoleh data *pre-test* kemudian peneliti menganalisis data tersebut dengan hasil sebagai berikut, data *pre-test* eksperimen pada pertemuan pertama memiliki rata-rata nilai 60,97% dan untuk pre-test kontrol pada pertemuan pertama memiliki rata-rata nilai 60,83%.

Pada pengambilan data dipertemuan kedua siswa kelompok eksperimen diberikan treatment dengan permainan kecil *boy-boy an* versi 1 untuk kelompok kontrol melakukan

pembelajaran sesuai KD dalam pembelajaran PJOK yakni permainan bola tangan. Pada saat pemberian *treatment* kelompok eksperimen terlihat antusias karena siswa belum pernah melakukan pembelajaran dengan permainan kecil *boy-boy an*. Alasan penulis mengatakan bahwa siswa terlihat antusias karena saat penelitian berlangsung siswa yang menjadi subjek penelitian melakukan permainan kecil *boy-boy an* dengan baik, sesuai harapan peneliti untuk meningkatkan nilai-nilai karakter pada siswa yang sudah tertulis pada setiap indikator pada instrumen nilai-nilai karakter mulai dari nilai kerjasama, percaya diri, sportivitas dan kejujuran dalam melakukan permainan kecil *boy-boy an*.

Pada pertemuan terakhir peneliti memberikan permainan kecil *boy-boy an* versi 2 untuk post-test kelompok eksperimen dan pembelajaran sesuai KD dengan permainan gobak sodor untuk kelompok kontrol. Pembelajaran dimulai dengan diawali Guru PJOK memilih siswa untuk dijadikan beberapa kelompok yang akan dijadikan 4 tim, Sebelum pembelajaran dimulai siswa kelas VIIG dan VIIC yang menjadi subjek penelitian sudah memahami tentang pembelajaran masing-masing. Setelah memperoleh data post-test kemudian peneliti menganalisis data tersebut dengan hasil sebagai berikut, data post-test eksperimen pada pertemuan pertama memiliki rata-rata nilai 80,67% dan untuk post-test kontrol pada pertemuan pertama memiliki rata-rata nilai 70,17%. Pada permainan kecil *boy-boy an* ini menggunakan alat-alat seperti bola pelastik dan kaleng rokok dan juga menara kayu untuk kelompok eksperimen dan untuk permainan gobak sodor hanya membutuhkan batu kapur untuk membuat garis lapangan permainannya.

Setelah data *pre-test* dan *post-test* sudah didapatkan, peneliti melakukan uji normalitas dengan SPSS, ternyata setelah hasil dari uji tersebut data dikatakan tidak normal maka peneliti melakukan analisis non parametrik untuk mengetahui apakah penelitian ini terdapat pengaruh. Analisis non parametrik menggunakan *uji wilcoxon signed ranked test* dengan hasil  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima, sehingga data tersebut dapat dikatakan signifikan dan dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan kecil *boy-boy an* terhadap peningkatan nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran PJOK kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik. Dengan hasil ini permainan kecil *boy-boy an* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap nilai-nilai karakter siswa, yang juga mengalami peningkatan setelah diberikannya perlakuan (*treatment*), pada kelompok kontrol juga terdapat peningkatan akan tetapi tidak sebanyak kelompok eksperimen. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil peningkatan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tabel 4.5 di hasil presentase peningkatan. Dengan demikian peningkatan nilai karakter siswa terletak pada materi pembelajaran yang dibawakan pada saat itu, yang mana memang siswa disitu belum pernah mengetahui secara jelas apa itu permainan kecil *boy-boy an*, sehingga para siswa merasa antusias dan tertarik terhadap materi yang diberikan yang menyebabkan mereka mau bergerak lebih aktif dan juga dapat menumbuhkan karakter pada diri mereka.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan juga pembahasan mengenai peningkatan nilai-nilai karakter siswa dengan permainan kecil *boy-boy an* dalam pembelajaran PJOK di UPT SMP Negeri Gresik sesuai hasil analisis data dengan hasil Terdapat pengaruh yang signifikan peningkatan nilai-nilai karakter siswa dengan permainan kecil *boy-boy an* di UPT SMP Negeri 2 Gresik dan Besar pengaruh peningkatan nilai-nilai karakter siswa dengan permainan kecil *boy-boy an* di UPT SMP Negeri 2 Gresik pada kelompok eksperimen sebesar 32,9 % dan Kelompok kontrol sebesar 15,3% dengan selisih 17,6 %.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astamal, Firman, R. (2021) 'Pembentukan Karakter Peduli Sosial pada Siswa di SMAN 3Payakumbuh', 5, pp. 79–84.
- Atikah Mumpuni, *Integrasi Nilai Karakter dalam Buku pelajaran Analisis Konten Buku teks Kurikulum 2013* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 12-13.
- Febriani, N. S & Budiana, D. (2017). "Upaya Mengembangkan Nilai-Nilai Kerjasama Melalui Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Dan Gatrik". *Journal of Teaching Physical Education In Elementary School*, vol. 1 no. 1 Tahun 2017

- Hariadi, H. (2014). Pengembangan Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 24(1), 13-26
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2017). *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik Keterampilan Sosial Dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Kurniawan, A., & Hayudi, H. (2018). Pengembangan Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Olahraga Permainan Kecil. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 3(2), 178-187.
- Maksudin. *Pendidikan Karakter Non-Dikotomik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.3
- Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University
- Maksum, Ali. 2018. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University
- Mulyani. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing
- Noor Yanti., et al., "Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Rangka Pengembangan Nilai-nilai Karakter Siswa Untuk Menjadi Warga Negara Yang Baik di SMA Korpri Banjarmasin". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Volume 06 Nomor 11 Tahun 2016*
- Nucci, L. P. & Narvaez, D. (2014). *Handbook pendidikan moral dan karakter*. Bandung: Nusa Media.
- Otaya Lian, G (2014) "*Pendidikan Karakter Berbasis Nilai*" : *Jurnal Pendidikan Islam*, hal. 85-86.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 103 tahun 2014 Press.
- Saleh, Yopa Taufik, dkk. 2017. Model Permainan Tradisional "Boy-Boyan" Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Jurnal Elementary School Education: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), hal. 127-138.
- Trisakti, Reynaldi Tegar. 2021. "*Permainan kecil terhadap nilai – nilai karakter dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 09 Nomor 02 Tahun 2021*. Hal. 508-511
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Press.
- Wandari, D. And Nugraha, P. (2021) 'Pembentukan Karakter Siswa dalam pembelajaran sejarah melalui nilai kearifan lokal tradisi kenduri sko kabupaten kerinci', 5, pp. 92–95.
- Y.M. Cheng, S.J. Lou, S.H. Kuo, and R.C. Shih, "Investigating elementary school students' technology acceptance by applying digital game-based learning to environmental education," *Australasian Journal of Educational Technology*, 29(1), 2013.
- Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kencana, 2011), 73-74
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rinneka Cipta