

Motoric Game-Based Learning Model to Grow Character Values “GOROMAN” (Cooperation and Independent) Elementary School 190, Gresik District

Sunanto¹, Pance Mariati², Muchamad Samsul Huda³, Didik Purwanto⁴

^{1,2} Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya,
Indonesia

³Prodi Pendidikan Jasmani, Universitas Mulawarman

⁴Universitas Tadulako

Email: alif30@unusa.ac.id¹, pance_mariati@unusa.ac.id², mshudari@gmail.com³,
didik_purwanto1283@gmail.com⁴

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i1.2950>

Abstract: *Regarding the problem and the focus of assistance from the findings obtained in the field and peer discussions with teachers still focus on physics in learning physical education at schoolbase. Physical education is not only a physical focus, but character values are also given to students in the learning process. Physical education and sports are based on method game motor skills to grow character. The method used in this activity is a model of filling out questionnaires, materials, discussions, game simulations and evaluations. While the discussion of the results of the service includes peer discussions that are relevant to the findings of the mentoring results found to be included category understand the importance of character education given to students in game motor to foster the value of mutual cooperation and independence.*

Keyword: *In Gamemotor and Berakater, Mutual Aid and Independent*

Pendahuluan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri. M.E. (2019) Ada beberapa lingkup perkembangan yang harus dicapai anak dan diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif disetiap tahapannya. lingkup perkembangan itu meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Dwi Hardiyanti (2021) Pengalaman bermain saat masih anak-anak akan membantu membentuk bagaimana guru tersebut memandang bermain sebagai sebuah metode pembelajaran. Pentingnya perkembangan bermain adalah prinsip utama pendidikan anak sekolah Dasar namun banyak guru memperjuangkan bermain sebagai fokus utama di kelas mereka sendiri. Bermain adalah aktivitas yang signifikan dalam kehidupan seorang anak. Melalui bermain, anak-anak bertemu dan menjelajahi dunia mereka dan membangun pemahaman dan identitas mereka di dalamnya. Oleh karena itu, permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dibatasi oleh aturan -

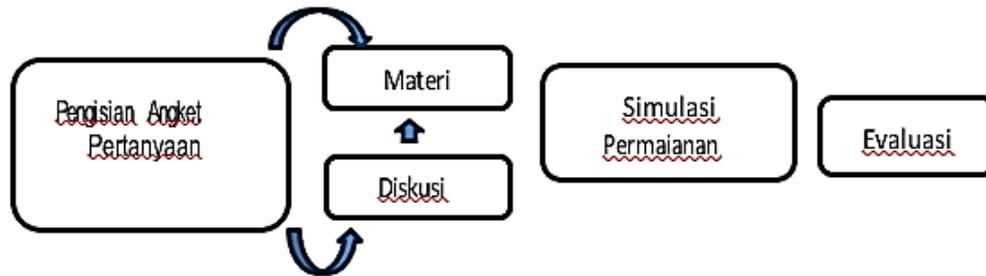
aturan yang lengkap dan terdapat suatu kontes diantara para pemain agar supaya menghasilkan hasil yang dapat diprediksi.

Dalam pembelajaran, Pendidikan karakter sangat diperlukan. Mutia, M. Warni H.Sarmidi (2019) Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan disekolah yang mengarah terhadap pencapaian pembentukan karakter secara utuh dan sesuai standar kompetensi kelulusan pendidikan jasmani. Pendidikan karakter juga merupakan aspek yang penting bagi suatu generasi yang akan meneruskan kebesaran dan kemuliaan negaranya, sebab di tangan anak-anak bangsa masa depan kehidupan suatu negara diharapkan (Rofi'ie, 2017). Fakhry Gaffar juga memberikan definisi pendidikan karakter sebagai berikut "sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu" (Kesuma; 2011). Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Perkembangan kemampuan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmani yang terkoordinasi antar pusat syaraf, urat syaraf dan otot. Hasil diskusi dengan guru PJOK SD 190 Gresik proses pembelajaran lebih banyak kearah kebugaran atau fisik anak tetap tidak menyilipkan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran pjok. Dari temuan diskusi dengan guru PJOK SD maka muncul sebuah ide akan melakukan sebuah simulasi pengabdian masyarakat yang menjadi sasaran adalah kepada guru-guru PJOK SD 190 untuk memberikan sebuah simulasi dengan model permainan motorik yang nanti bisa menumbuhkan karakter GOROMAN (Gotong Royong dan Mandiri).

Dengan adanya simulasi permainan motorik yang diberikan secara peraktek harapan saya nanti guru tidak hanya memberikan pembelajaran fisik saja tetapi nilai-nilai karakter juga diberikan pada pelajaran PJOK yang berkelanjutan. Muazimah.A. Wahyuni. W.I. (2020) Menyatakan pentingnya pendidikan karakter menjadi masalah serius yang harus segera ditangani, karena pendidikan karakter merupakan kekuatan suatu bangsa. Implementasi dan kebijakan pendidikan berbasis karakter di sekolah merupakan langkah yang tepat dan strategis untuk membangun bangsa. Berangkat dari latar belakang tersebut di atas, maka penulis mengajukan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul " Model Pembelajaran Berbasis Permainan Motorik Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter " GOROMAN"(Gotong Royong dan Mandiri).

Metode

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan di UPT Sekolah Dasar 190 Kabupaten Gresik yang beralamat di Jl. Raya Wates Tj., Tanjung, Pasinan Lemahputih, Kec. Wringinanom, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61176. Kegiatan ini berlangsung selama 1 hari, pada tanggal 08 Juni 2023 pada pukul 9.30 - 12.00. Dalam pengabdian ini ada lima metode yang dilakukan berikut:



Gambar 1. Alur Pengisian Angket Pertanyaan



Gambar 2. Pengisian Angket

1. Memberikan angket pertanyaan kepada guru pjok menanyakan tentang tujuan pendidikan jasmani dan olahraga, apakah tujuan tersebut mengarah kepada fisik saja atau karakter atau dua-duanya.



Gambar 3. Diskusi Bersama Guru PJOK

2. Setelah angket pertanyaan diisi oleh guru pendidikan jasmani dan olahraga kemudian masing-masing guru tersebut diajak diskusi tentang tujuan pendidikan jasmani dan olahraga tersebut



Gambar 4. Penjelasan Materi Oleh Pemateri

3. Kemudian dilanjutkan dengan pematari pertama yang disampaikan oleh pemateri Sunanto, S.Pd, M.Pd, dengan materi 1 berjudul model pembelajaran berbasis permainan motorik untuk menumbuhkan nilai karakter GOROMAN (Gotong Royong dan Mandiri).



Gambar 5. Simulasi Permainan Estafet Pazzle

4. Dilanjutkan pemberian materi selesai dilanjutkan dengan peraktik langsung di lapangan dipimpin oleh satu guru pendidikan jasmani dan olahraga sebagai guru dan sisanya menjadi siswa dengan simulasi permainan motorik estafet memindahkan pazzel.



Gambar 5. Evaluasi dengan Teman Sejawat

5. Yang terakhir evaluasi pasca selesai guru melakukan simulasi permainan sudah dipraktikan guru diminta pendapat atau temuan yang didapat pada permainan tersebut ditulis dikertas.

Hasil dan Diskusi

Hasil dan diskusi pengabdian meliputi diskusi teoritik yang relevan dengan temuan hasil simulasi menjelaskan tentang dinamika proses pendampingan meliputi:

Tabel 1. Temuan Hasil Simulasi

No	Temuan
1	Dari permainan tadi terdapat nilai karakter kejujuran dan nilai Kerjasama tim dan dapat memnubuhkan semangat siswa dalam pembelajaran yang lain selain olahraga
2	Didalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga permainan setiap anak mendapatkan nilai gotong royong salin berkomunikasi dan nilai saling menghargai lawan dalam permainan dan mendapat nilai karakter
3	Dalam permainan ini untuk melatih konsentrasi, sportif, dan kekompakan
4	Dalam simulasi permainan estafet menumbuhkan nilai karakter Kerjasama, kejujuran, ketangkasan
5	Dalam permainan estafet pindah puzzer guru harus teliti jika siswa ada yang curang dan bagi siswa harus kompak di diskusikan dalam sebelum mulai permainan sesama tim dan harus sportif Yang didapat dalam permainan memindahkan kardus yaitu, kekompakan, Kerjasama, komunikasi antar
6	anggota tim, dalam permainan ini juga bisa meningkatkan rasa semangat dan percaya diri
7	Kerjasama dan kekompakan adalah kunci dalam permainan tersebut
8	Dari permainan memindahkan kardus nilai karakter yang muncul yaitu ada nilai karkater kerjsama, kejujuran, sportifitas, percaya diri

Kesimpulan

Dari permainan tadi terdapat nilai karakter kejujuran dan nilai Kerjasama tim dan dapat memnubuhkan semangat siswa dalam pembelajaran yang lain selain olahraga. Dalam permainan estafet pindah puzzer guru harus teliti jika siswa ada yang curang dan bagi siswa harus kompak di diskusikan dalam sebelum mulai permainan sesama tim dan harus sportif. Menyelenggarakan pelatihan lanjutan bagi guru atau fasilitator pendidikan terkait agar dapat mengadopsi atau beradaptasi dengan inovasi yang dihasilkan dari kegiatan PKM.

Daftar Referensi

- Dwi Hardiyanti (2021) Bermain: Perspektif Tentang Pengalaman Bermain Guru PAUD dan Praktik Bermain Pada Pembelajaran di PAUD. *Sentra Cendekia*. Vol. 2 (2) :38-49. <https://www.e-journal.ivet.ac.id/index.php/Jsc/article/view/1762/1247>
- Kesuma, Dharma, dkk. 2011. Pendidikan Karakter, Kajian Teori dan Praktek di Sekolah. Bandung:

Remaja

- Muazimah.A. Wahyuni. W.I. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*: Volume 3 (1): 70-76. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/5505/2668>
- Mutia, M. Warni H.Sarmidi (2019) Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Menanamkan Karakter Keapada Peserta Didik Di Sd Negeri Atu-Atu Kecamatan Pelaihari Kabupaten Tanah Laut. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Volume 18 (2): 120-125. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjk/article/view/7623/5887>
- Putri. M.E. (2019) Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Kelompok B Tk Negeri 1 Plus Banyuasin II. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Vol. 1. (01.): 271-285. <https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/semdiksa/article/view/225>
- Rofi'ie. A., H. (2017). Pendidikan Karakter Adalah Sebuah Keharusan. *Waskita*. 1 (1).